

محمد عابدين

تعلم معنا الآن...

فوتوشوب

منتدى سور الأزبكية

Adobe Photoshop

www.google.com



٤٩٥٦٩٨٨

Adobe Photoshop

منتدى سور الأزبكية

WWW.BOOKS4ALL.NET

<https://www.facebook.com/books4all.net>

نعلم معنا الـ ..

فوتوشوب

Adobe Photoshop

طريقه لنصبه مصمم مبتكر





جميع الحقوق محفوظة

Copyright ©
All rights reserved
Tous droits réservés

جميع حقوق الملكية الادبية والفنية محفوظة

لدار ابن خلدون - الإسكندرية

ويحظر طبع أو تصوير أو ترجمة أو إعادة
تنضيد الكتاب كاملاً أو مجزأً أو تسجيله على
أشرطة كاسيت أو إدخاله على الكمبيوتر أو
برمجته على اسطوانات ضوئية إلا بموافقة
الناشر خطياً.

Exclusive Rights by

Dar abn kholdon - alxandria

No part of this publication may be
translated, reproduced, distributed in any
form or by any means, or stored in a data
base or retrieval system, without the
prior written permission of the publisher.

Droits Exclusifs à

Dar abn kholdon - alxandria

Il est interdit à toute personne individuelle
ou morale d'éditer, de traduire, de
photocopier, d'enregistrer sur cassette,
disquette, C.D, ordinateur toute
production écrite, entière ou partielle,
sans l'autorisation signée de l'éditeur.

الطبعة الأولى

١٤٢٨ هـ - ٢٠٠٧ م

دار ابن خلدون

الإسكندرية - جمهورية مصر العربية

36 ش القنطرة - بجوار البشبيش بمحطة مصر

ت : 4956988 - 4941554

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

المقدمة

الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على أفضل المرسلين وخير مبعوث سيدنا محمد صلى الله عليه وسلم وعلى آله وصحبه ومن اهتدى بهداه ودعا بدعوته إلى يوم الدين..

في بداية الأمر أريد أن أنوه عن البرنامج الذي سوف يتم شرحه وهو Adobe Photoshop ويعتبر هذا البرنامج من أهم برامج الجرافيك الموجودة حالياً في الأسواق وهو متخصص في التعامل مع الصورة وابتكار التصميمات المختلفة التي تستخدم في مجال الإعلانات والمطبوعات ، يستخدم البرنامج كذلك في عمل الشعارات وتصميم الخلفيات الخاصة بصفحات الإنترنت.

وبرنامج الفوتوشوب هو أحد برامج شركة Adobe وهي من أهم الشركات الرائدة في مجال برامج الجرافيك..

- لماذا برنامج Adobe Photoshop ؟

يتمتع البرنامج بإمكانيات عالية لتصميم لوحات فنية وكذلك إمكانية معالجة الصور معالجة دقيقة والتحكم في درجة الوضوح والتباين وأنظمة الألوان المستخدمة وتعديل نوعها ، وإمكانية إضافة العديد من التأثيرات المختلفة كالضوء أو جعل الصورة كأنها مرسومة باليد وكذلك إمكانية التحكم في الكتابات وتغيير محورها.

ولمعرفة أهمية هذا البرنامج سوف نقوم بتعريف كلمة جرافيك ، لأنها التخصص الصادر من أجله البرنامج ..

- الجرافيك (Graphics)

كلمة مشتقة من اللغة اللاتينية من كلمة Graphus وتنطق جرافوس ، وتحمل هذه الكلمة العديد من المعاني ولا تخرج هذه المعاني عن الكلمات التالية. (فـه الحفر - فـه المطبوعات - التصميم) .. وبرامج الجرافيك هي الأداة التي تترجم ما يدور بذهن المصمم لإخراج عمل فني متميز ، ومن أشهر برامج الجرافيك الموجودة حالياً في الأسواق ..

**Adobe Photoshop – Free Hand – Corel Draw –
3D MAX – Paint Shop pro - AutoCAD**



برامج الجرافيك *Graphics Programs*

وتنقسم برامج الجرافيك إلى نوعين هما ..

١. برامج التلوين Bitmap Programs :

هي برامج متخصصة في تحرير الصور وتعديل ألوانها وتجهيزها لعملية الطباعة والنشر.

مثال : برنامج *Photoshop*

٢. برامج الرسم Vector Graphic Programs :

هي برامج متخصصة في رسم المنحنيات والخطوط والأشكال المختلفة.

مثال: برنامج *AutoCAD*

وتعتبر برامج التلوين هي الأكثر انتشارا ورواجا في الأسواق لأنها تساعد في الكثير من الأعمال وبالأخص أعمال الطباعة والنشر لأنها تعمل على معالجة الصورة بطريقة جيدة.

ومن أهم مصطلحات برامج الجرافيك التي يجب على كل مصمم التعرف عليها (Definitions) وهي كالتالي ..

- درجة الوضوح (Resolution) :

هي عدد نقاط الشاشة Pixel لكل بوصة أو سم ، ومن خلالها تحدد دقة التصميم أو جودته عند الطباعة.

- وحدة القياس :

نقطة لكل بوصة Pixel per inch وتكتب (Pixel/inch)

نقطة لكل سم Pixel per cm وتكتب (Pixel/cm)

كلما زادت عدد النقاط ، كلما زادت درجة وضوح الصورة والعكس صحيح ..

وبعد هذه النبذة الصغيرة عن برامج الجرافيك ووحدات قياس الصورة وأهم المصطلحات التي تتعامل بها هذه البرامج ..

أرجو من الله أن أكون قد وفقت في تناول أكثر المواضيع التي تشغل فكر المستخدم ليضع أقدامه على الطريق الصحيح ليصبح من مستخدمي برامج الجرافيك وفي هذا الكتاب سوف أتناول بطرق سهلة ومبسطة برنامج الفوتوشوب Adobe Photoshop شرح شبة كامل للبرنامج وكيفية استخدامه مع بعض التطبيقات والأمثلة التي توضح بصورة جيدة أدوات وتأثيرات البرنامج وكيفية التعامل مع الصور وإخراج تصميم يمكن الاستعانة به في أعمال الطباعة وصفحات الإنترنت.

فالبحث والتنقيب عن المعلومة يتطلب وقت وجهد كبير ونحن من خلال توافر بعض الإمكانيات التي ساعدتنا على العمل على توفير هذا الجهد بتجميع أكبر قدر ممكن من المعلومات الخاصة بالبرنامج والتي يحتاج إليها المستخدم ليصبح مصمم متميز.

ولمعرفتنا على ماهية برامج الجرافيك وكيفية التعامل معها ، فإن البحث عن أي معلومة يجب اعتباره هدفا أساسيا في جميع مجالات الكمبيوتر ..

وهذا ما دفعني إلى عمل هذا الكتاب لكي يتمكن كل قارئ محب لهذه البرامج من التعامل معها ومعرفة خصائصها ..

وأرجو من الله أن أكون وفقت في تجميع أكبر قدر ممكن من المعلومات المفيدة التي لا غني عنها لمستخدمي الكمبيوتر وبرنامج Adobe Photoshop .. وبالله التوفيق .

وأحب أن أنوه بأنني أرحب باتصالات القراء وبريدهم وأفكارهم ومقترحاتهم للوصول إلى تناغم فكري صحيح لخدمة المجتمع والنهوض به في ظل التطوير الحالي ..

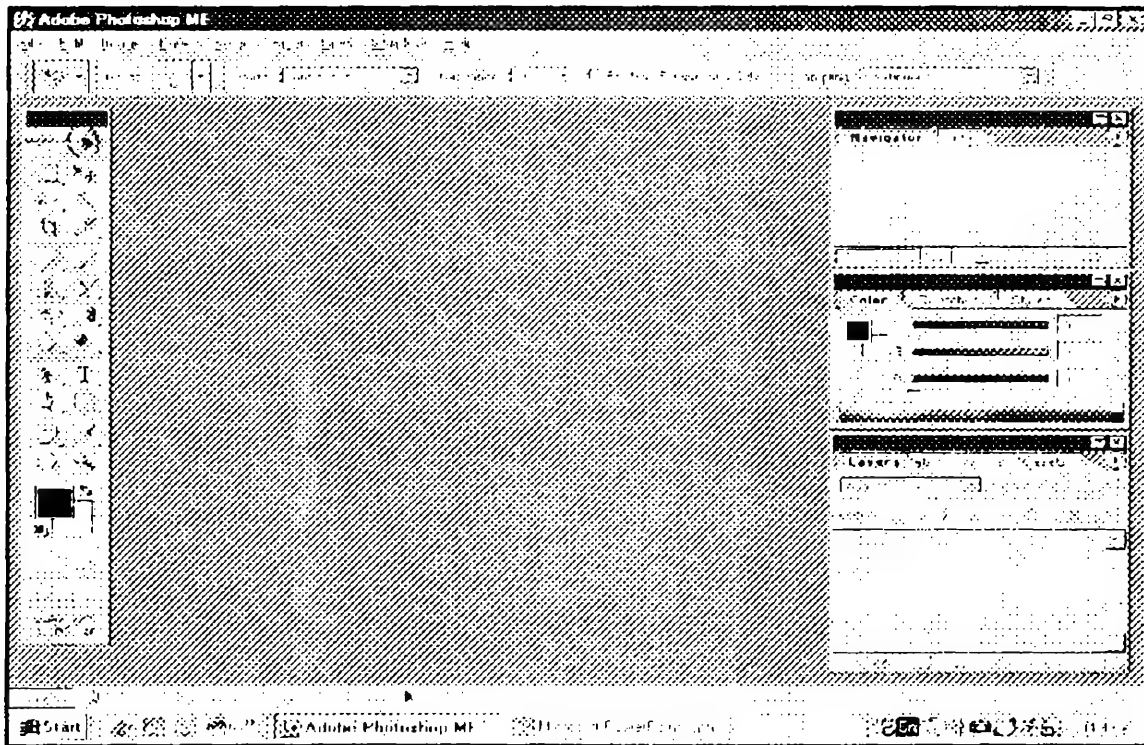
عابدين

Abdeen_SH@yahoo.com
0125677237

ن تشغيل البرنامج 'Definitions

Start - All Programs - Adobe PhotoShop

واجهة البرنامج ..

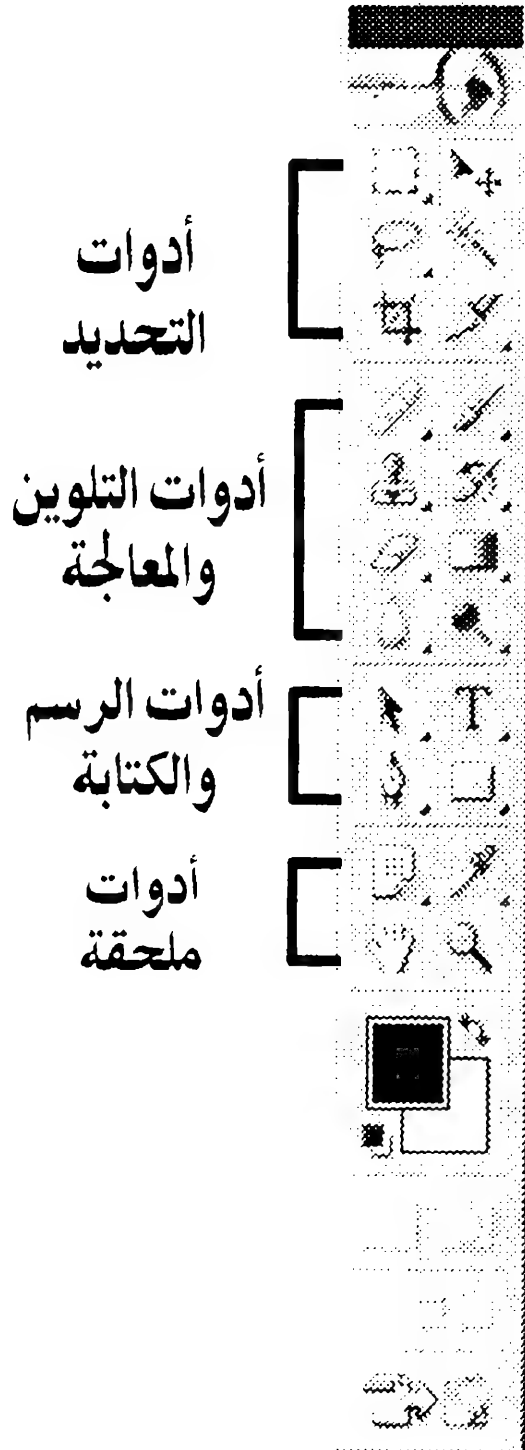
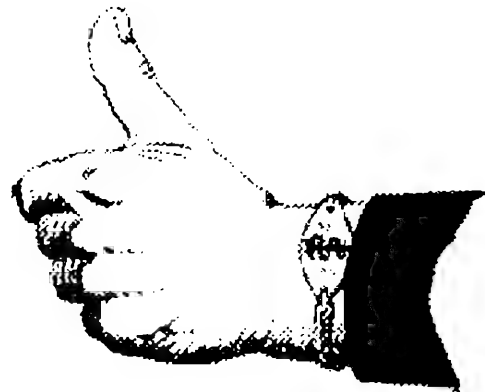


سوف يتم شرح الواجهة بالتفصيل مع بعض التطبيقات التي يقوم بها
البرنامج ..

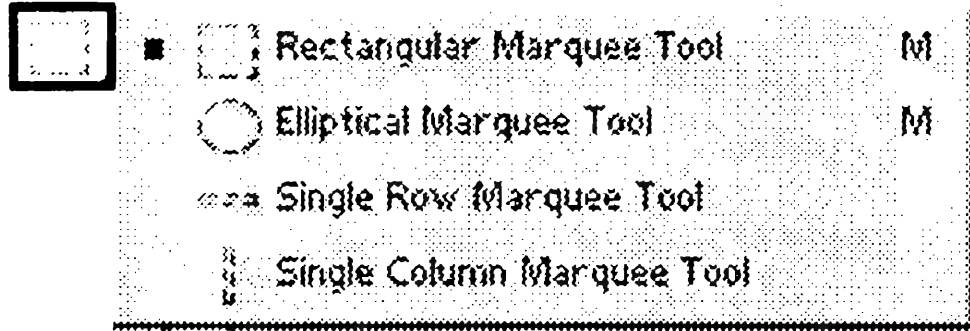
الأدوات Tools

- صندوق الأدوات :

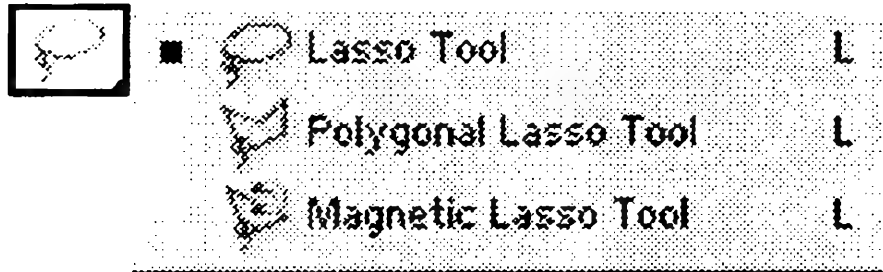
يُعتبر محور أساسي في التعامل مع البرنامج فمن خلال صندوق الأدوات يتعامل المصمم بالعديد من الأدوات مع اختلاف الطرق ، ويراعي عند استخدام هذه الأدوات أنه ممكن استخدامها بطرق مختلفة حسب إمكانيات المصمم ، وسوف يتم شرح الأدوات بالتفصيل ..






أدوات التحديد وتستخدم في تحديد جزء معين من الصورة لنسخه أو قصه مع مراعاة شريط المهام أعلى البرنامج ..






أداة للتحريك تستعمل لتحريك الصور والطبقات وكذلك المناطق المحددة من الصور..

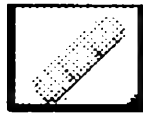


ويوجد العديد من أدوات التحديد كما بالشكل السابق وهو عبارة عن مجموعة من أدوات التحديد المختلفة بطرق متعددة ..

	١ - طريقة التحديد الحر .
	٢ - طريقة التحديد المنتظم .
	٣ - طريقة التحديد المغناطيسي الجاذب .

وتجد أدوات أخرى تستخدم في عملية التحديد والتجزئة بطرق مختلفة ترجع إلى استخدامها وكيفية التعامل مع هذه الأداة ..

	١ - العصا السحرية وتستخدم في تحديد منطقة لونية في الصورة .
	٢ - تستخدم هذا الأداة في تحديد جزء من الصورة وحذف الباقي ويبدأ التعامل مع هذا الجزء كصورة .
	٣ - تستخدم هذه الأداة إلى تجزئة الصورة إلى عدة أجزاء .



Healing Brush Tool

J



Patch Tool

J

وتستخدم الأدوات التي بالشكل السابق في معالجة وتغطية منطقة معينة من الصور وذلك عن طريق اختيار مناطق محددة من الصورة وعمل تغطية لها من منطقة أخرى وبالمثل من صورة أخرى .



Brush Tool

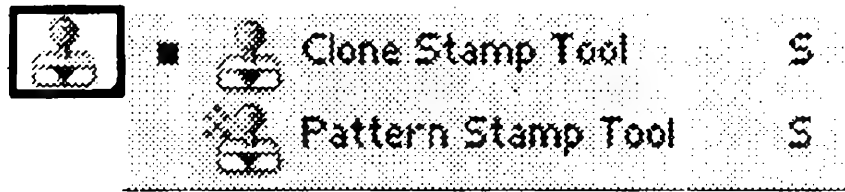
B



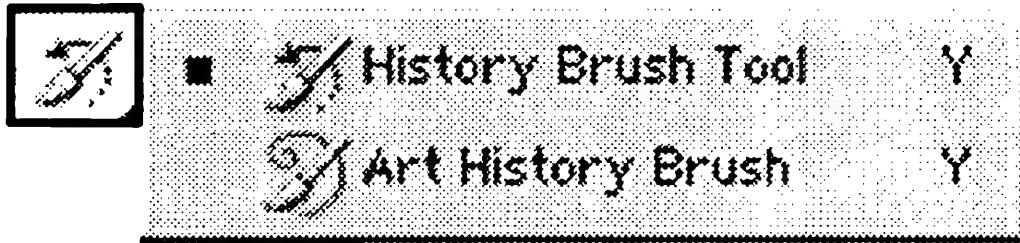
Pencil Tool

B

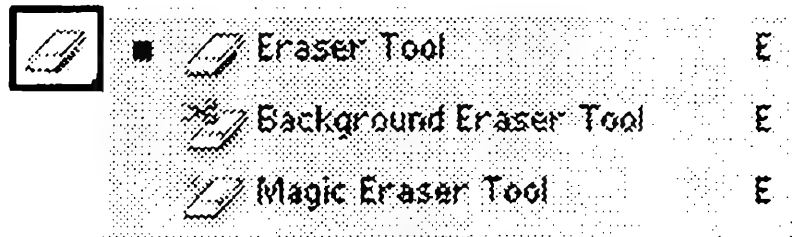
الفرشاة والقلم بالشكل السابق تعتبر من طرق التلوين الناعم والخشن في برنامج الفوتوشوب وذلك من خلال حجم ونوع .Brush



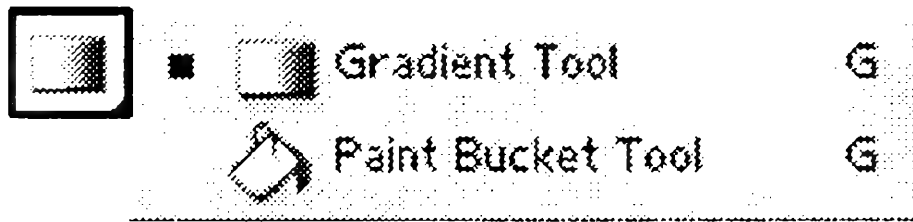
تستخدم هذه الأدوات في عمل نسخة كاملة أو جزء من صورة لإضافة داخل صورة أخرى وكذلك ملء جزء معين بالصورة ويرجع ذلك أيضا لحجم ونوع .Brush



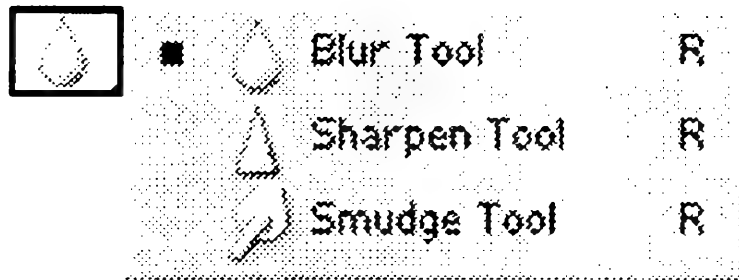
تعمل الأداة الأولى على إرجاع الصورة كما كانت ومسح أي تأثير للأداة الثانية أما الأداة الثانية فتقوم بعمل تشويش للصورة من خلال الضغط المستمر على الماوس.



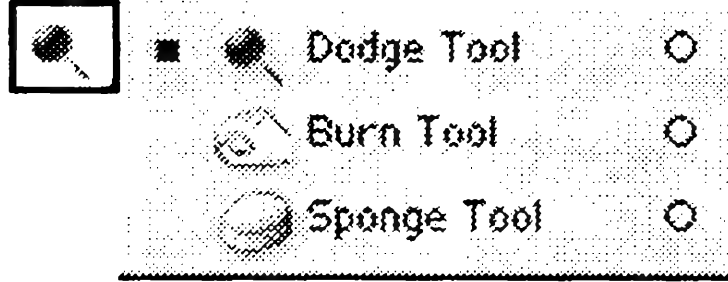
جميع هذه الأدوات الموجود بالشكل السابق أدوات ماسحة ولكل أداة طريقة مختلفة عن الأخرى سوف يتم شرحها بالتفصيل ..



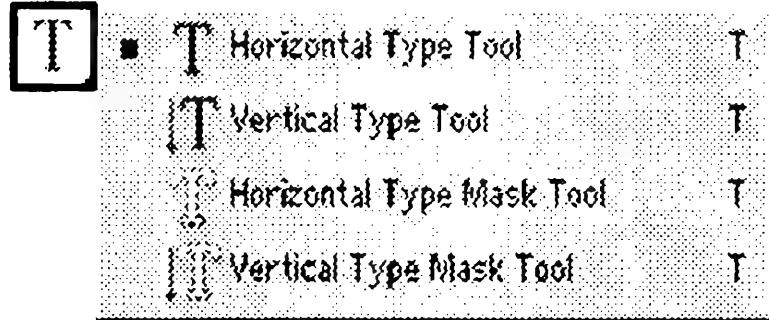
تعتبر هذه الأدوات أدوات تلوين بالبرنامج فالأداة الأولى تستخدم في عمل تدرج لوني للصورة أو للمنطقة المحددة أما الأداة الثانية فتقوم بملء الصورة أو المنطقة المحددة بلون معين تم اختياره سابقاً.



تستخدم هذه الأدوات في عمل تأثيرات على الصورة من خلال اختيار الأداة اللازمة والضغط على الماوس المستمر لتكرار التأثير ، وهذه التأثيرات عبارة عن زيادة حدة الصورة - تشويش الصورة - سحب اللون على لون آخر داخل الصورة .

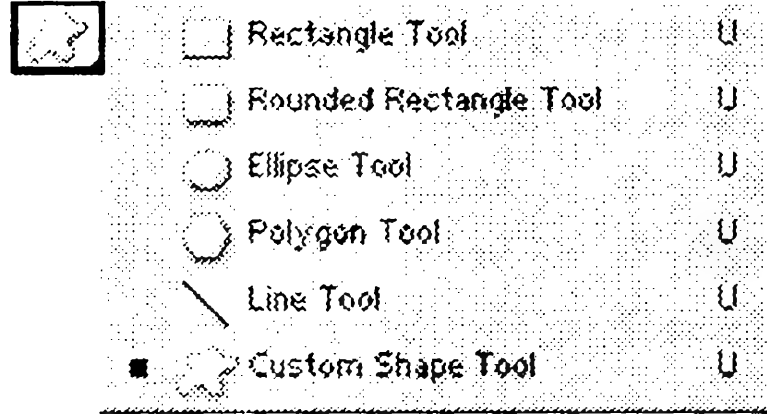


تستخدم هذه الأدوات في عملية التغميق والتفتيح وتبهيث الصورة مع مراعاة حجم ونوع Brush وكذلك نسبة درجة الأداة من خلال شريط المهام أعلى البرنامج الذي يظهر مع كل أداة عند استخدامها.

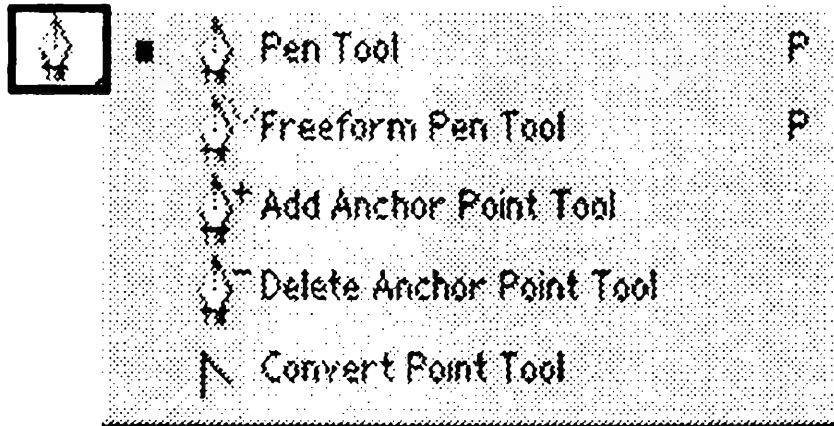


أداة الكتابة وهي عدة أنواع مختلفة وسوف يتم شرحها بالتفصيل من خلال شرح البرنامج ، وأنواع الكتابات عبارة عن أفقية ورأسية ويمكنك شريط الأداة أعلى البرنامج من العديد من الخصائص المختلفة للتحكم في الكتابات بطريقة أفضل..

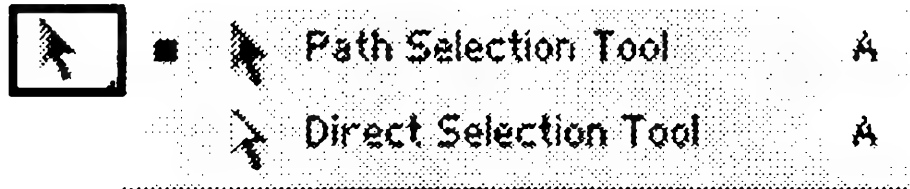




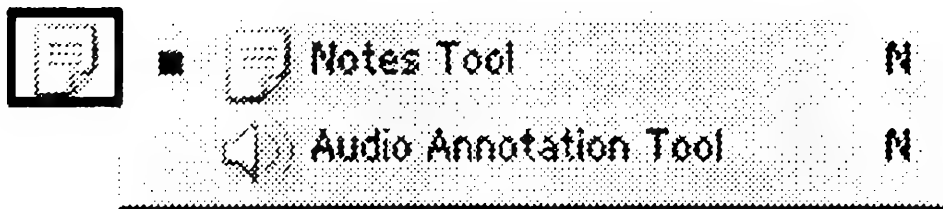
تستخدم هذه الأدوات لعمل أشكال مختلفة تستعمل في البرنامج لتوفير الجهد وتعتبر هذه الأدوات من الأدوات للرسم على الفوتوشوب ومع وجود شريط الأداة أعلى البرنامج يمكنك التحكم في خصائصها...



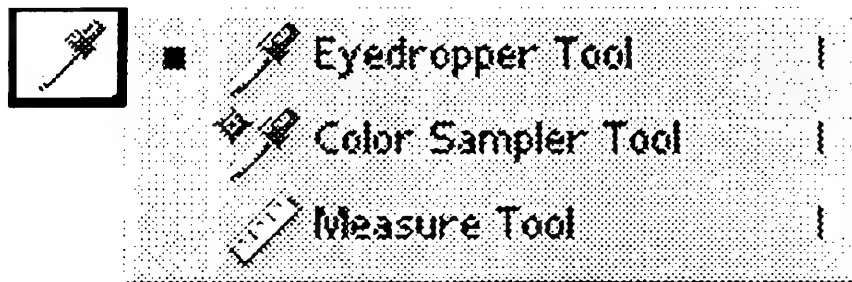
تعتبر هذه الأدوات من أهم الأدوات التي تستخدم في البرنامج لدقتها وهي أدوات تساعد على الرسم والتحديد بطريقة سهلة وغاية في الدقة وينصح باستعمالها كثيرا لكي يتم التمكن من التعامل معها وكيفية إنشاء المسارات والتعرف على خصائصها المختلفة .








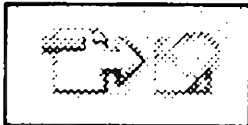
تتحكم هذه الأداة في مسارات التصميم .



تستخدم هذه الأدوات لوضع مذكرة كتابية أو صوتية على التصميم للتذكرة .



تعتبر الأداة الأولى والثانية من أدوات الألوان حيث تستطيع من خلال كل أداة منهم التقاط لون معين من مساحة لونية أخرى أو صورة أخرى حسب متطلبات التصميم أما الأداة الثانية تستخدم في قياس الأطوال بالصورة .

	<p>١ - أداة التكبير والتصغير.</p>
	<p>٢ - التحكم في التصميم عند تكبيره وتحريكه للمنطقة المراد العمل بها .</p>
	<p>٣ - صندوق الألوان (اللون الأسود للمقدمة واللون الأبيض للخلفية).</p>
	<p>٤ - تساعد هذه الأدوات على التحكم الدقيق في عملية القص من صورة وذلك من خلال عمل تحديد للمنطقة المراد قصها وبالضغط على الأداة يتم عمل لون باهت حول التحديد وذلك يساعد على الدقة في عملية القص .</p>
	<p>٥ - تستخدم في عملية العرض الخاصة بالبرنامج وذلك من خلال عرض الصورة كاملة بدون أدوات أو عرضها مع وجود خلفية سوداء أو عرض الصورة مع وجود أدوات البرنامج كاملة .</p>
	<p>٦ - يتم من خلال هذه الأداة النقل من برنامج الفوتوشوب إلى برنامج أيماج ردي ..</p>

- ملحوظات هامة :

استخدم الحرف المكتوب بجانب اسم الأداة لاستخدامها من لوحة المفاتيح وذلك لسرعة الأداء وتوفير الوقت.

مثال : لاستخدام أداة التحديد الحرة نضغط (L) ..

وكذلك نلاحظ عند الضغط على الأداة يظهر بجانبها مثلث مقلوب ويدل ذلك على وجود مجموعة أخرى من الأدوات الفرعية المشتركة في نفس الوظيفة مع اختلاف تطبيق الأداة أو عكس تطبيقها.

وللتنقل بين مجموعة واحدة من مجموعات الأداة (الأدوات الفرعية) يتم الضغط على [Shift +] الحرف الذي يمثل الأداة ..

مثال : لاستخدام أداة التحديد الممغنطة نضغط ((Shift+L)) ..

- شريط الخيارات Options :

- يوجد أسفل شريط القوائم ، يتغير المحتوى به حسب الأداة

المستخدمة من صندوق الأدوات ..

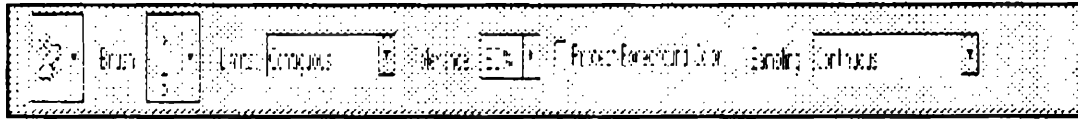
- يمكننا منه تغيير الخيارات الخاصة بكل أداة على حدي.

مثلاً : حجم الأداة، لونها، Style

في الشكل الأول تجد شريط مهام أداة التدرج اللوني.

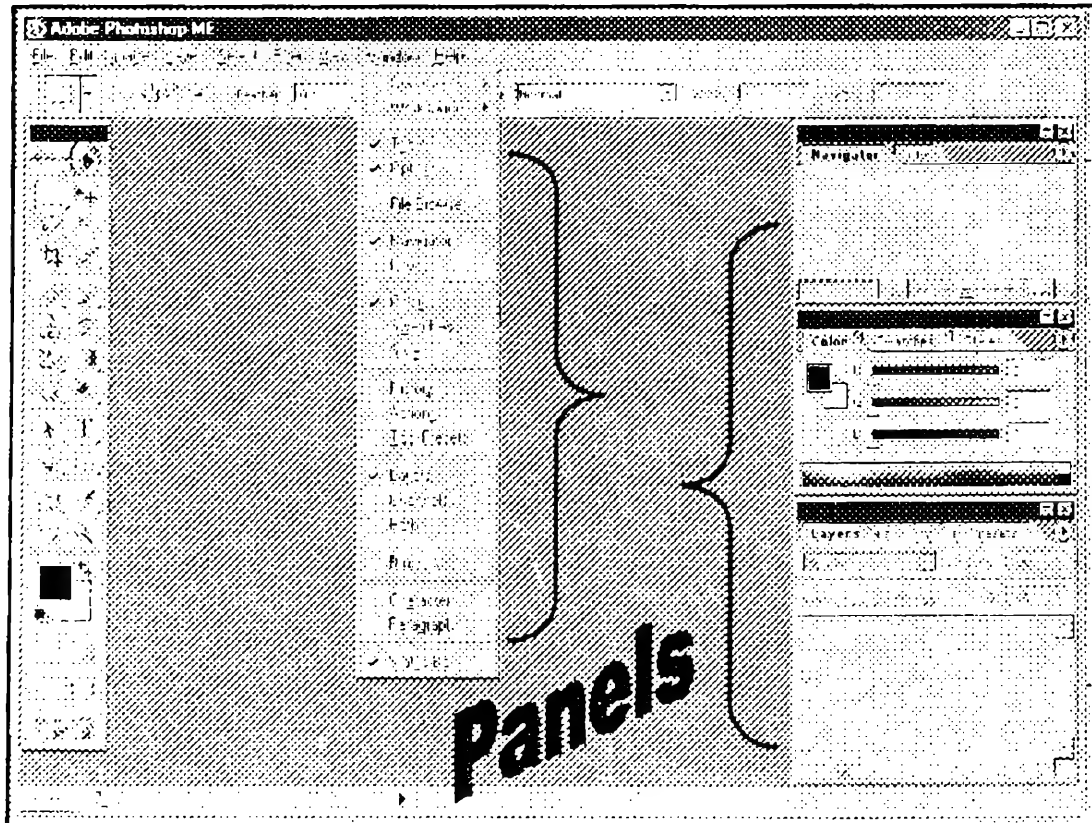
في الشكل الثاني تجد شريط مهام أداة الممحاة السحرية.

لاحظ الفرق في محتوى كل شريط كما بالشكل التالي ..





الألواح Panels

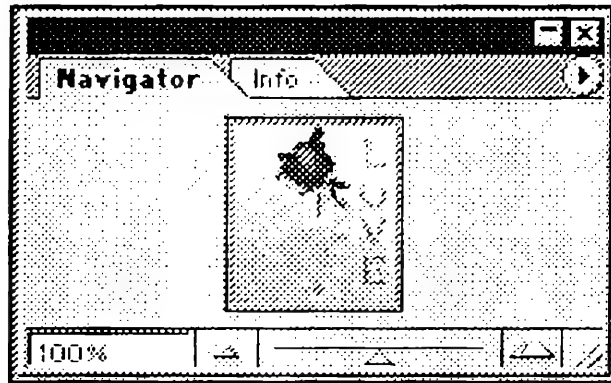
توجد على يمين نافذة البرنامج وعددهم ١٤ لوحة، كما بالشكل ،
للتحكم في إظهار أو إخفاء الألواح من قائمة Window ..



في اللوحة رقم ١ :

Navigator ..

للتحكم في Zoom للصورة ، لعمل Zoom in أو تقريب على الصورة .. اضغط على  الكبير ، ولعمل Zoom out أو بعد عن الصورة ، اضغط على  الصغير وأيضاً من الميزان أو Scale ..



Info..

لمعرفة معلومات عن الصورة مثل نسب الألوان والإحداثيات ..
في اللوحة رقم ٢ :

Color..

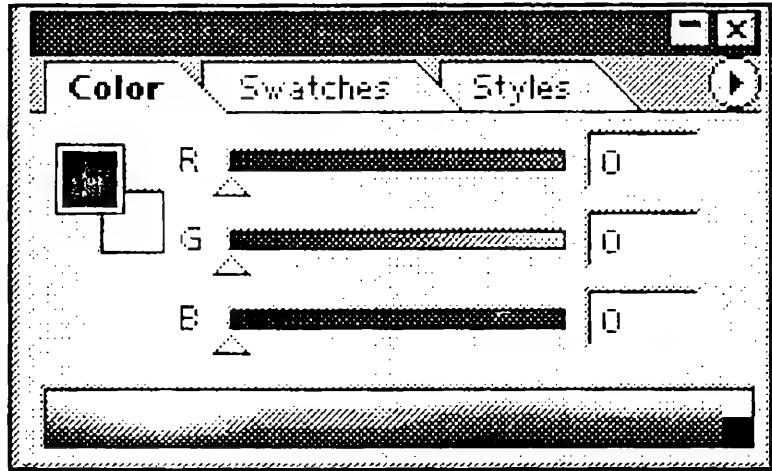
للتحكم في اختيار ألوان المقدمة والخلفية بالنسب التي تريدها.

Swatches..

لاختيار لون محدد معد سابقاً.

Styles..

لاستخدام ألوان وأنماط جاهزة ويمكن أيضا التحكم بها.



في اللوحة رقم ٣ :

Layer..

للتحكم في طبقات الصورة و ترتيبها وإضافة تأثيرات عليها.

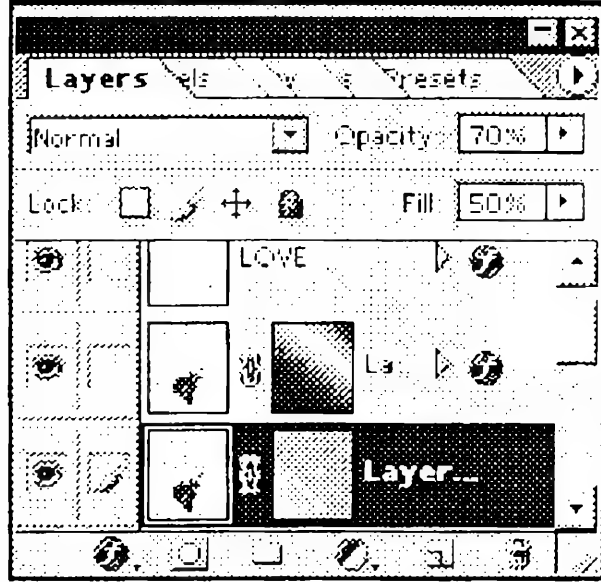
History..

تقوم بتخزين كل العمليات والأوامر التي تمت على الصورة منذ فتحها ويمكن العودة في أي خطوة فيهم.



Actions..

يوجد في هذه اللوحة مجموعة من الأعمال الجاهزة لاستخدامها مباشرة على الصورة.

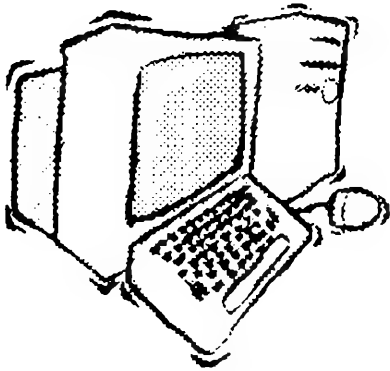




ملحوظات هامة:

- علامة تعني  المسح أو Delete
- علامة تعني  جديد أو Create New

وذلك حسب اللوحة التي تقف عليها ، ويتم بعد ذلك العمل مع البرنامج من خلال القوائم والنوافذ الخاصة به ويكون ذلك عن طريق التعامل مع أدوات البرنامج وقوائمهم..



بداية العمل الفني [النصميم]

إنشاء ملف جديد NEW

- لعمل نصميم جديد:

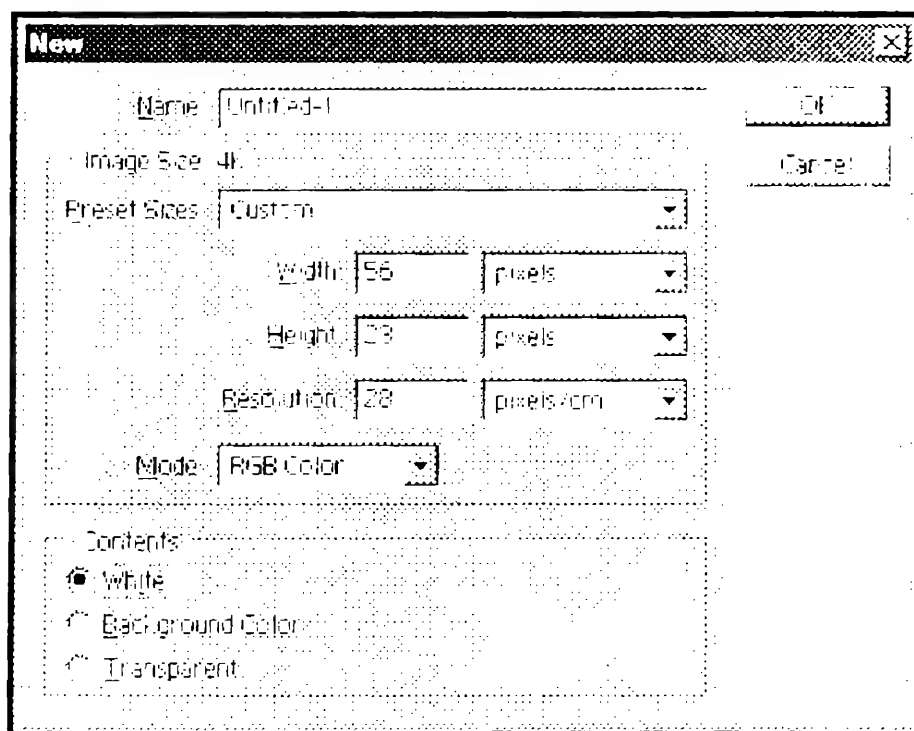
File - New

Ctrl + N

Ctrl + Double Click

أو

لاحظ ظهور النافذة التى أمامك و بها عدة اختيارات ..



١. اسم الملف Name ..

٢. مربع خاص بحجم الصورة Image Size ..

٣. أحجام معدة سابقا .. Preset Sizes

اختار منها الحجم المناسب للوحة (الطول والعرض) وإذا كانت لك

مقاييس خاصة اختار Custom ..

لاحظ وحدات القياس المستخدمة في الطول والعرض Pixel

للشاشة Cm/mm/inch للطباعة ..

٤. درجة الوضوح Resolution ..

72pixel/inch الإنترنت

150pixel/inch الخلفية

300 pixel/inch الطباعة

٥. نظام الألوان Color Mode ..

سنحدث عنه لاحقا بالتفصيل ولكن استخدم ..

RGB الشاشة

CMYK للطباعة

٦. المحتوى Contents ..

لتحديد خلفية اللوحة الفنية أو التصميم إما تكون ، خلفية بيضاء

White ، أو خلفية اللوحة تكون بلون الخلفية الحالي

Background Color ، أو خلفية شفافة Transparent ..

٧. أنظمة الألوان Color Mode ..

نظام أحمر - أخضر - أزرق .. RGB Mode

Red - Green - Blue

- يستخدم مع الشاشة ..
- يستخدم الثلاثة الألوان الأساسية وبإضافة كل لون بنسبة معينة ينتج لنا جميع الألوان المعروفة من خلال شاشة الكمبيوتر ، كل لون يوجد ٢٥٦ درجة لونية ..

نظام لبنى - أرجوانى - أصفر - أسود .. CMYK Mode

Cyan - Magenta - Yellow - Black

- يستخدم مع الطباعة ..
- يستخدم الثلاثة الألوان الثانوية وبإضافة كل لون بنسبة معينة ينتج لنا جميع الألوان المعروفة في عملية الطباعة.
- الأسود الناتج من إضافة الثلاثة ألوان البنى والأرجوانى والأصفر يكون غير نقى وبه شوائب فيضاف اللون الأسود إليه بنسبة 100% ..

نظام الرمادى ودرجاته Grayscale Mode ..

- يتيح لنا ألوان الأبيض والأسود والرمادى بدرجاته ..
- يستخدم مع الصور المطبوعة للجرائد ..

فتح ملف محفوظ Open

افتح لوحة فنية موجودة بجهازك ..

File - Open

Ctrl + O

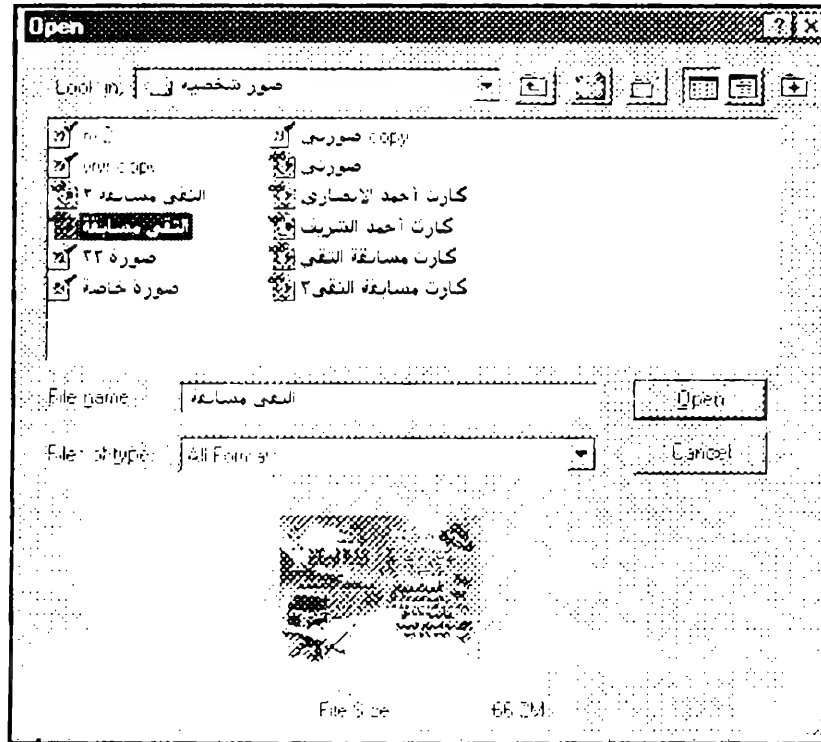
Double Click

أو

للوصول إلى نماذج الصورة الموجودة مع برنامج الفوتوشوب
استخدم المسار التالي ..

C:\ProgramFiles\Adobe\Photoshop\Samples..

أو الذهاب إلى صور أخرى بجهازك ليتم اختيار الصور المطلوب
العمل عليها.



حفظ ملف Save

لحفظ لوحتك الفنية ..

File-Save

File - Save As

Ctrl + S

Shift + Ctrl + S

أو

لاحظ الجزء الخاص بتنسيق الصورة Format ..

يوجد أنواع عديدة من تنسيقات الصور، كل يناسب غرض معين من أنواع الصور المستخدمة في أعمال الكمبيوتر والطباعة ..

PSD ..

نساق تحرير الصورة في الفوتوشوب ..

JPG ..

نساق حفظ الصورة بعد الانتهاء منها للتعامل معها في أجهزة الكمبيوتر وتكون ذات حجم صغير ..

GIF – PNG ..

نساق حفظ الصورة التي تحتوي على حركات Animation يستخدم على الإنترنت بكثرة من خلال صفحات الإنترنت ..

BMP ..

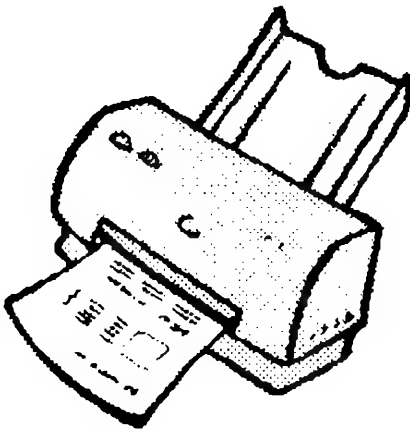
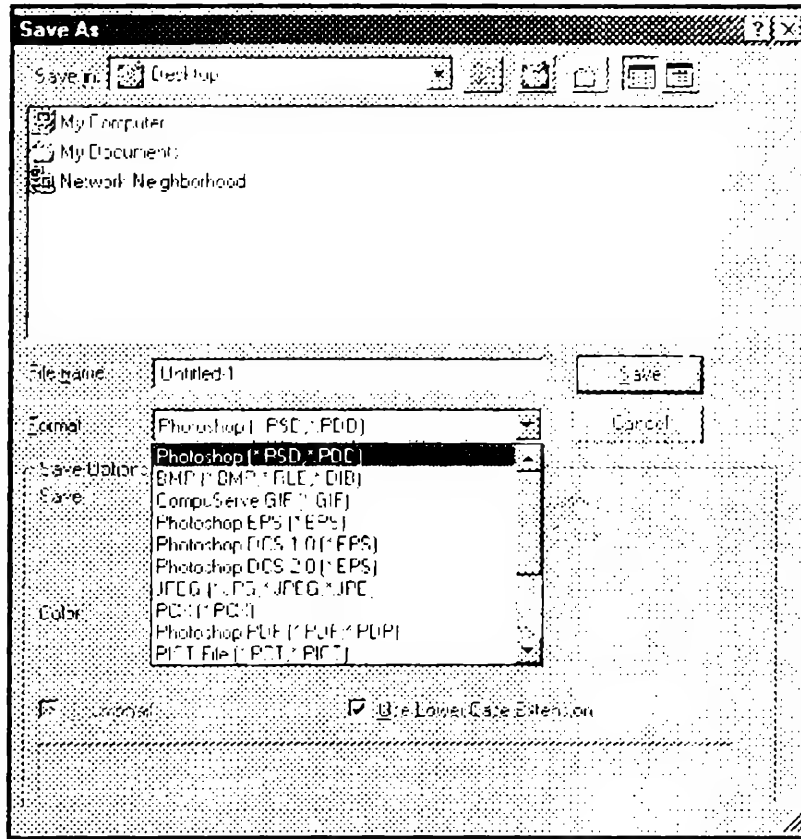
نساق حفظ الصور في بيئة Windows ..

EPS ..

نساق حفظ الصور للطباعة ..

ملحوظة هامة ..

احفظ الصورة بنساق PSD حتى تنتهي منها تمام حتى لا يتم دمج الطبقات عند استخدام أي نساق حفظ آخر..

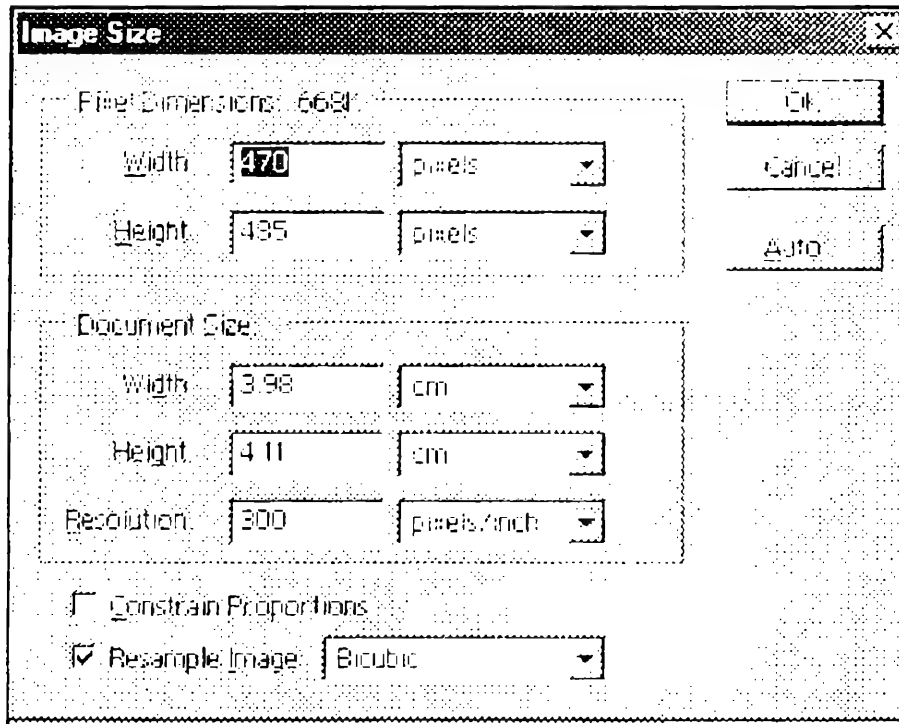


- تغيير حجم الصورة ((تغيير حجم الصورة)) :

لتغيير حجم الصورة بعد فتحها ..

Image - Image Size ..

لاحظ ظهور النافذة التالية ..



١. حجم الصورة بالبكسل (للشاشة) ..

٢. حجم الصورة بوحدة القياس التي اخترتها (تأخذ القيم من إعدادات الطباعة) .

٣. تناسب بين العرض والارتفاع حتى لا يحدث استطالة في الصورة، وإذا أزلنا التأشير يختفي علامة القفل ..

٤. لاستكمال معلومات عن الصورة في نظام دقة الصورة.

ملحوظة ..

تغيير حجم الصورة بأكملها خلفية وطبقات ..

- تغيير حجم خلفية الصورة ((Canvas Size)) :

لتغيير حجم خلفية لوحتك الفنية بعد فتحها ..

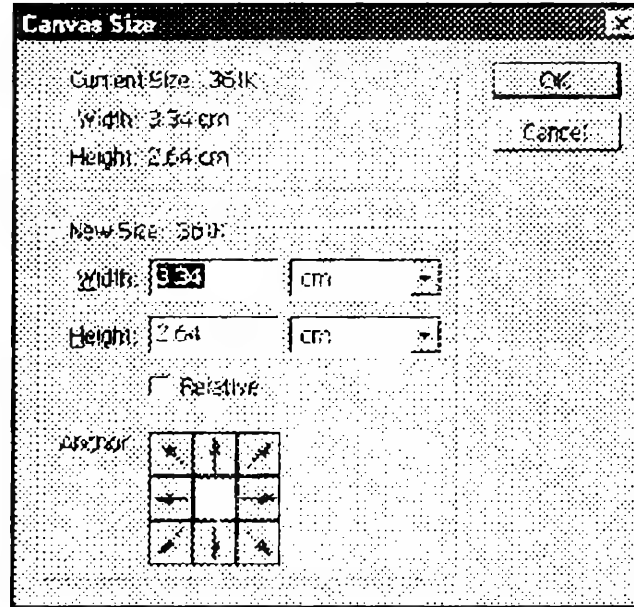
Image - Canvas Size

لاحظ ظهور النافذة التالية ..

١. الحجم الحالي ..

٢. الحجم الجديد ..

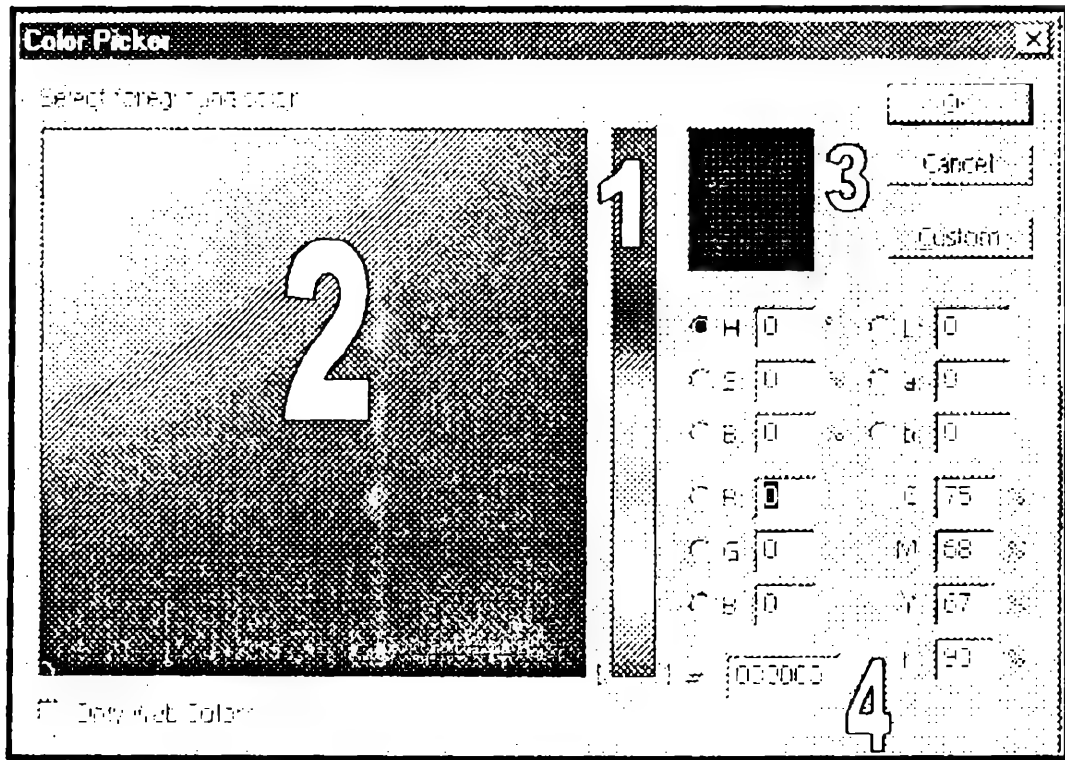
٣. حدد مكان الصور الجديد بعد إضافة مساحات جديدة ..



ملحوظة .. يتم تغيير حجم خلفية الصورة فقط ..

لوحة الألوان Color Picker


لتغيير ألوان المقدمة أو الخلفية في لوحتك الفنية اتبع الآتي ..
بضغط **Click** على المستطيل الخاص بلون الخلفية أو المقدمة
الموجود بصندوق الأدوات.
لاحظ ظهور نافذة كما بالشكل التالي ..




١. اختر اللون عن طريق تحريك السهمين الموجودين بجانب مستطيل الألوان.
٢. شاشة يظهر فيها اللون الذي اخترته بكل درجاته.

٣. مربع يظهر فيه عينة من اللون الجديد وعينة من اللون السابق (للمقارنة) بين اللونين ..

٤. لاحظ الأرقام والحروف الموجودة داخل هذا المستطيل وهي تمثل كل لون في النظام اللوني.
ملاحظات هامة ..

لاحظ ظهور علامة التحذير  أمام بعض الألوان وتعني أن اللون الذي اخترته هو لون مخادع ولن يظهر لك بنفس الدرجة عند الطباعة.

لتصحيح اللون وتقريبه إلى أقرب درجة لونية اضغط على علامة التحذير.

ونفس الكلام مع علامة  ولكنها تعني أن اللون غير مناسب لعرضه على شبكة الإنترنت.

لمنع ظهور هذه العلامة أشر أمام اختيار **Only Web Colors**.

- الجزء رقم ٤ يمثل كل لون في النظام السادس عشر ..

Hexadecimal

وهو نظام عددي أساسه الرقم ١٦ ويعبر عنه باستخدام الأرقام

العادية من ٠ إلى ٩ والرموز A,B,C,D,E,F.

- هذا الرقم يظهر تلقائياً بمجرد اختيارك للون ..

- يمكنك كتابة الأرقام بنفسك ولكن في مرحلة الاحتراف ..

طريقة التعامل

مع أدوات الفونوشوب Photoshop

- تحديد المستطيل ((Rectangle Marquee)) :
- افتح صورة مخزنة على جهازك.
- اضغط حرف M أو اختر بالماوس أداة تحديد المستطيل من صندوق الأدوات.
- يمكن عمل تحديد على شكل مربع منتظم الأضلاع عن طريق الضغط على ..

مع الرسم بالأداة + Shift

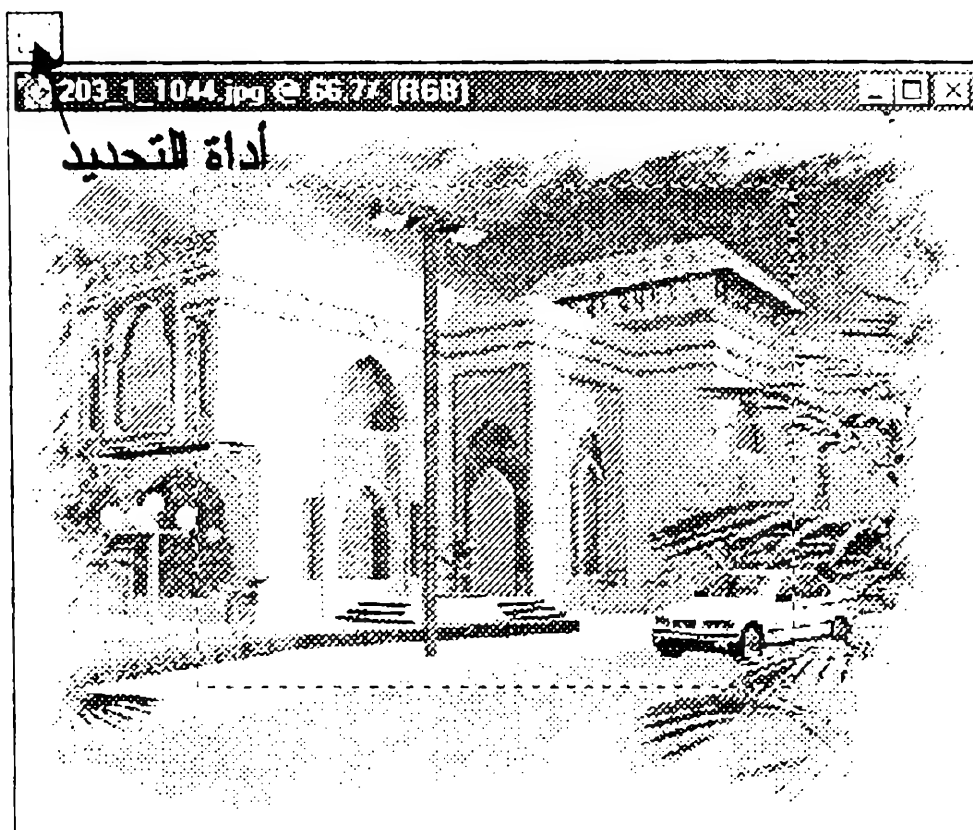
- يمكنك تحريك التحدد إلى أي مكان في الصورة من خلال الماوس أو عن طريق لوحة المفاتيح (مفاتيح الاتجاهات).
- لإلغاء التحدد ..

Select - Deselect

ويمكن إلغاء التحدد من خلال لوحة المفاتيح ..

Ctrl + D

أو اضغط بالماوس خارج منطقة التحدد ..



لتحريك الجزء المحدد ..


Edit - Free Transform

ويمكنك عمل ذلك من خلال لوحة المفاتيح بالضغط على ..

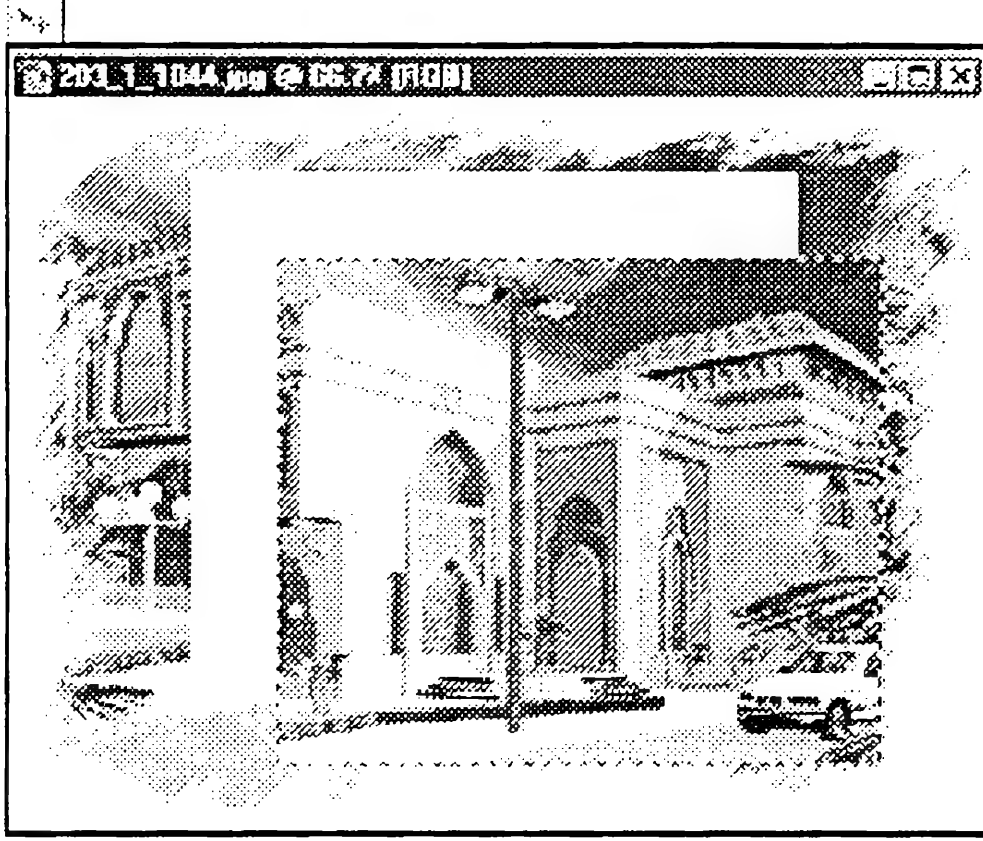
Ctrl + T

وكذلك يمكنك تحريك الجزء المحدد من خلال ..

Right Click – Free Transform

أو استخدم أداة التحريك  ثم تحريك التحديد لفصل المكان

المحدد وتتم هذه العملية على نفس الطبقة ..



- لمسح الجزء المحدد من الصورة .. يتم الضغط على

Delete Or Backspace

افتح صورة مخزنة على جهازك.



اضغط حرف **W** لاستخدام أداة التحديد السحري

حدد المنطقة المراد إجراء التغيير عليها (تلوينها، حذفها، تحريكها)

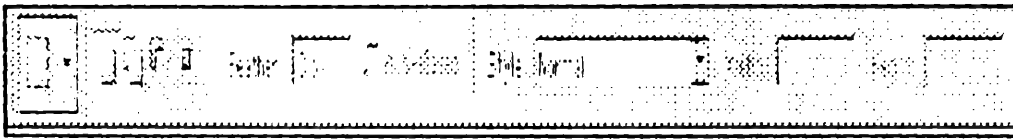
ولاحظ أن التحديد تم على كل المناطق ذات الدرجة اللونية الواحدة.

ويمكن استخدام هذه الأداة في إجراء تحديد للكائن الموجود

بالصورة إذا كانت الخلفية ذات لون واحد فقط ويكون ذلك عن

طريق الخطوات التالية ..

١. اضغط Click على الخلفية لتحديدها
 ٢. لعكس التحديد Select - Inverse
 ٣. وكذلك يمكن ذلك من خلال لوحة المفاتيح عن طريق الضغط على .. Shift + Ctrl + I
 ٤. أو عن طريق الماوس من خلال الضغط على التحديد بيمين الماوس واختيار Select Inverse ..
- تحديد أكثر من جزء :
- أحد الخيارات الموجودة في شريط الخيارات Options .. من أدوات التحديد Marquee tool وأدوات التحديد الحر Lasso tool وأداة التحديد السحري Magic Wand.
- لانتقال إلى الاختيار Sub from Selection أو استثناء جزء من التحديد اضغط Alt .



ولاحظ شريط الأداة وما يحتويه من خصائص لتعديل وتغيير حجم التحديد وتعدده أو حذف جزء منه أو إضافة جزء له..

- تغيير حجم واتجاه التحديد ((Transform Selection)) :
- افتح صورة مخزنة على جهازك ، حدد المنطقة المراد إجراء التغيير عليها (تلوينها، حذفها، تحريكها)

لتغيير حجم أو تدوير التحديد تابع الخطوات التالية ..

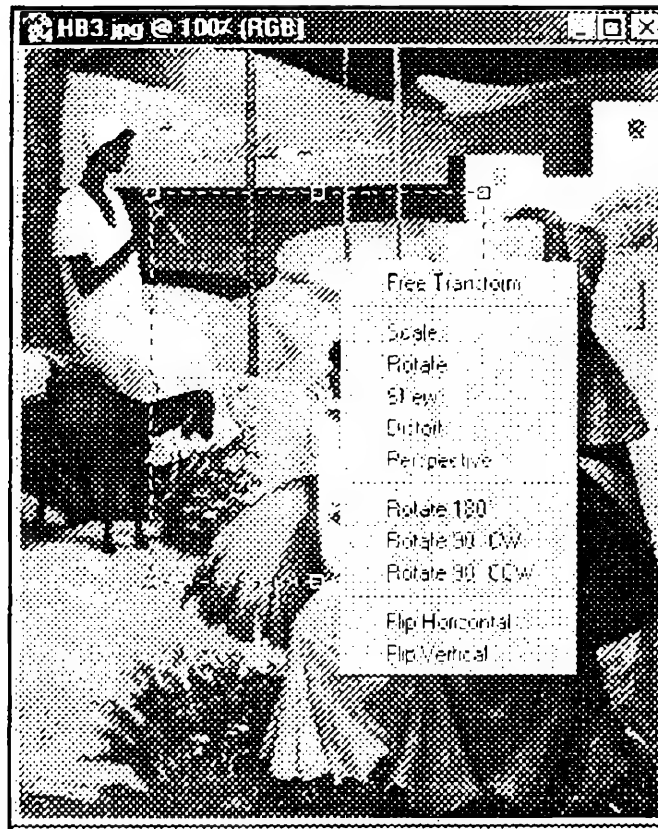
Edit - Transform

Select - Transform Selection

أو بالضغط بيمين الماوس واختيار ..

Transform Selection...

- في الحالتين لاحظ ظهور القائمة التالية:



وشرحها بالترتيب كالتالي ..

١. لتحريك التحديد تحريك حر (تكبير، تصغير، دوران).

٢. لتكبير أو تصغير التحديد فقط.

٣. لتدوير التحديد (بأي زاوية) فقط.
٤. للتحكم في طول أحد أضلاع التحديد.
٥. قلب أو تطبيق التحديد بحرية.
٦. للتحكم بكل أضلاع التحديد.
٧. لتدوير التحديد بزاوية ١٨٠.
٨. لتدويره بزاوية ٩٠. (قائم)
٩. لتدويره بزاوية ٩٠ عكسية. (أفقي → رأسي والعكس)
١٠. يقلب التحديد أفقياً.
١١. يقلب التحديد رأسياً.

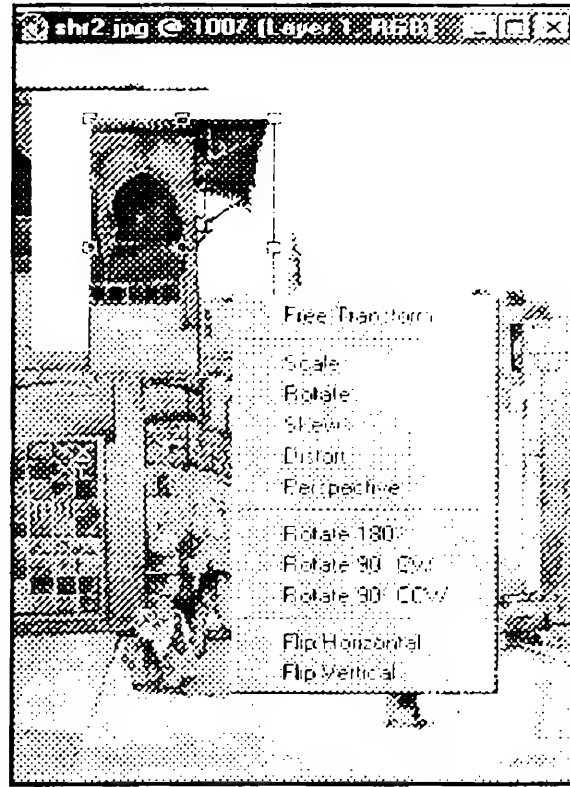
- تغيير حجم واتجاه الصورة ((Free Transform)):

افتح صورة مخزنة على جهازك ، حدد الطبقة المراد إجراء تغيير عليها (تلوينها، حذفها، تحريكها) ، لتغيير حجم أو تدوير الصورة أو الطبقة تابع الخطوات التالية ..

Edit - Free Transform


Ctrl + T

أو بالضغط بيمين الماوس واختيار Free Transform في جميع الحالات لاحظ ظهور القائمة التي تظهر مع التحديد .. كما بالشكل التالي ..



(نفس الوظائف لكن تتم على ما بداخل التحديد أو الطبقة المراد التغيير عليها وليس التحديد)

- أداة القطع ((Crop Tool)):

افتح صورة مخزنة على جهازك ، اضغط حرف C لاستخدام أداة القطع .

حدد المنطقة المراد الحفاظ عليها في الصورة ..

- طريقة القطع .. بالضغط بالماوس أو Enter ..

- لإلغاء القطع .. بالضغط على Esc ..

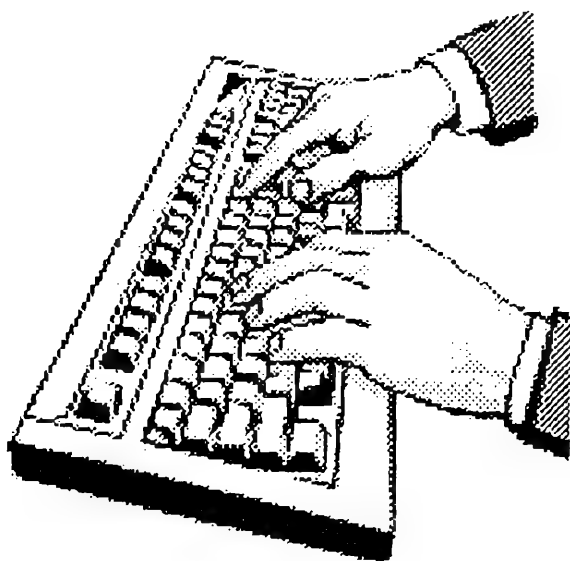
لاحظ أنه يمكن تغيير حجم المنطقة المراد الإبقاء عليها من الصورة بالزيادة أو النقصان عن طريق التحكم بأضلاع المستطيل المحيط بالمنطقة.

ويمكن تدويرها من خلال أطراف أضلاع المستطيل المحيط بالمنطقة المحددة.

من الاختيار **Shield** الخاص بعمل ظلال على الجزء المستثنى من الصورة ويكون ذلك من خلال شريط الأداة الذي يظهر معها في أعلى البرنامج ومنه .. يمكن تغيير ..

- لون المنطقة المستثناة من الصورة من **Color**

- درجة وضوح الصورة **Opacity**



قائمة Select

لتحديد الصورة بأكملها من خلال القائمة ..

Select- All

لعكس التحديد ..

Select - Inverse

ويمكن عكس التحديد من خلال لوحة المفاتيح من خلال ..

Shift + Ctrl + I

لحفظ التحديد ..

Select - Save Selection

لتحميل التحديد واستخدامه مرة أخرى ..

Select - Load Selection

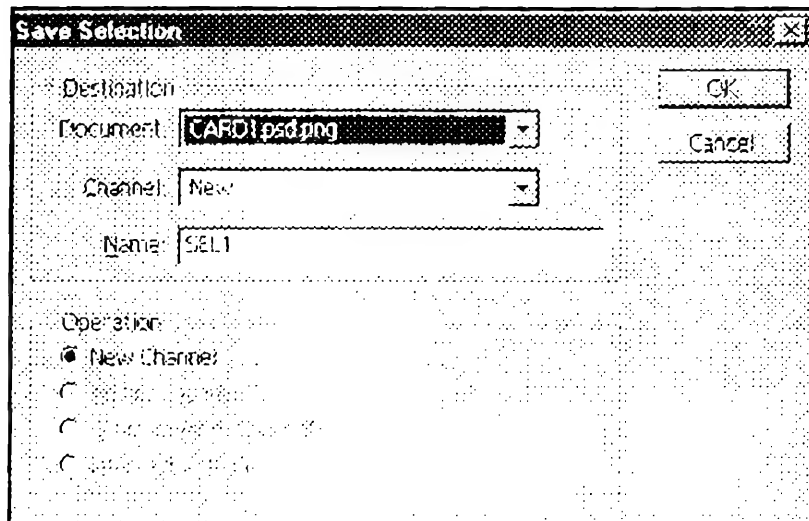
لإعادة التحديد ..

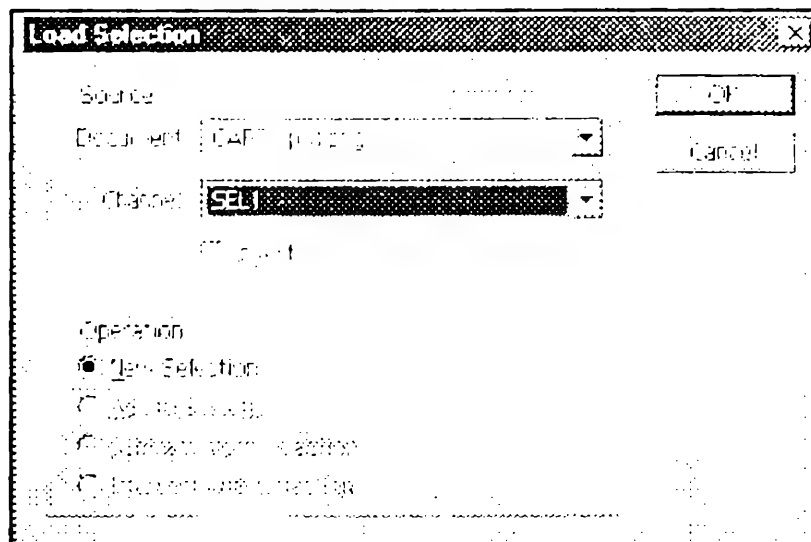
Select - Reselect

ولإعادة التحديد من خلال لوحة المفاتيح ..

Shift + Ctrl + D

كما بالأشكال التالية ..





مثال : ومن التطبيقات السهلة في برنامج الفوتوشوب لاستخدامات أدوات التحديد عمل إطار للوحة الفنية وإضافة تأثير أو لون معين له ومن خلال العديد من الأوامر التي يحتويها البرنامج من تدرجات لونية أو **Style** ويكون ذلك عن طريق ..

حدد الصورة بأكملها من خلال القائمة ..

Select - All

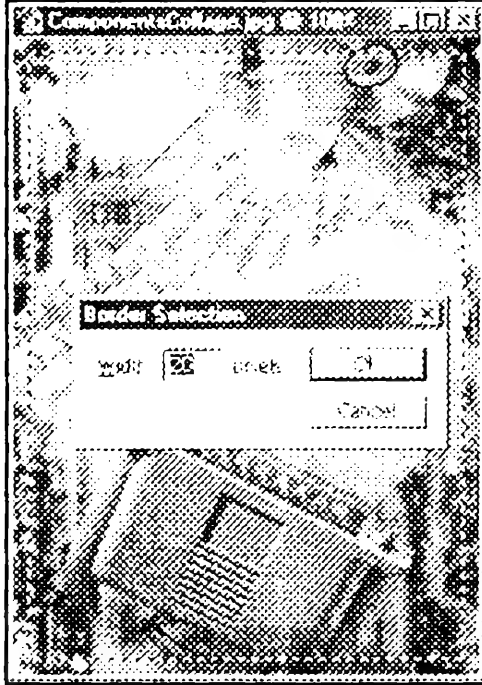
أو من خلال لوحة المفاتيح بالضغط على ..

Ctrl + A

لعمل الإطار للوحة أو الصورة ..

Select - Modify - Border - 20

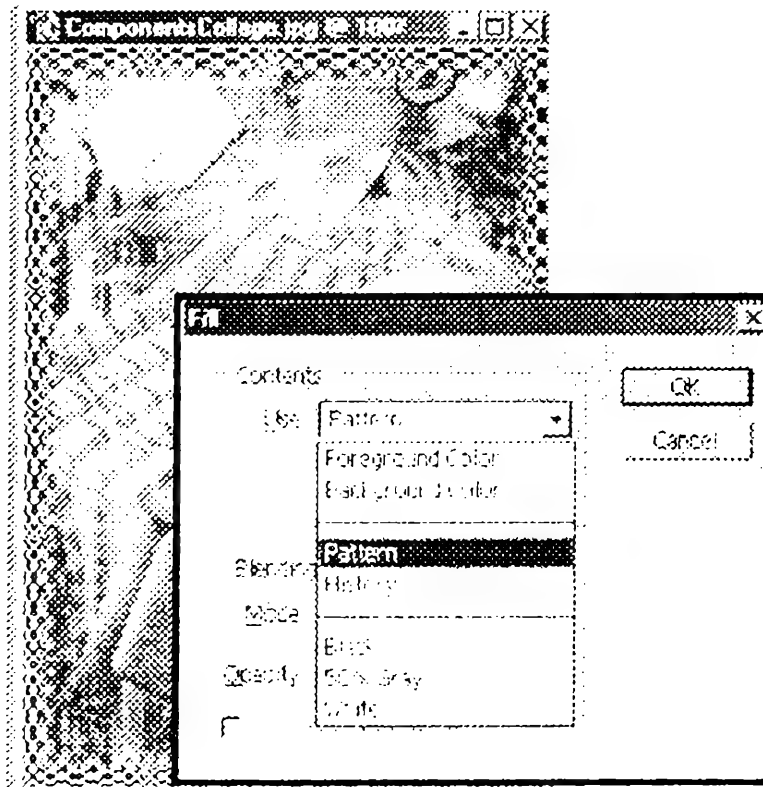
كما بالشكل التالي ..




لملئ الإطار ..

Edit - Fill


اختار اللون المناسب لملئ الإطار
سواء كان لون الخلفية أو لون
أبيض أو نقش.... ثم OK ليظهر
لك الشكل كما يلي ..

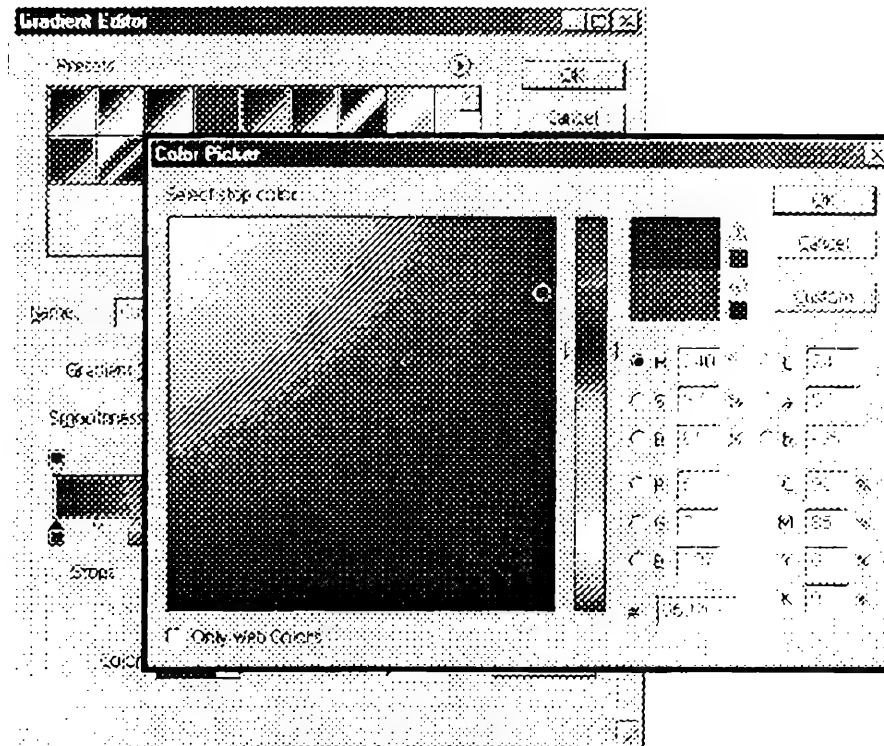


التلوين Painting

- افتح صورة مخزنة على جهازك
- اضغط حرف **G** واختار أداة التلوين 
- يمكننا تلوين جزء معين أو تلوين الخلفية إما بلون المقدمة **Foreground** أو بالنقش **Pattern** من شريط الخيارات ومع ملاحظة أن هذه الأداة تقوم بتلوين جزء معين ذات تحديد أو مساحة لونية داخل اللوحة أو الصورة ويكون تباين اللون مكتمل ١٠٠%..

التدرج اللوني Gradient

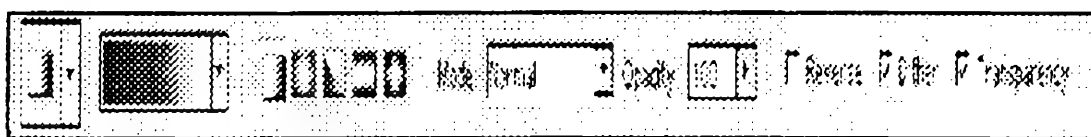
- افتح صورة مخزنة على جهازك.
- اضغط حرف **G** واختار أداة التدرج اللوني 
- يمكننا عمل تدرج لوني على الصورة كلها أو على جزء محدد.
- يمكننا تغيير التدرج الموجود من شريط الخيارات واختيار أحد التدرجات الجاهزة **Presets** أو تنشئ تدرج لوني جديد وذلك بالضغط **Click** على التدرج الموجود وتغير الألوان به كما بالشكل التالي ..




يمكن التحكم في شكل التدرج إما خطي أو دائري أو أي اختيار آخر من شريط الخيارات الذي يظهر أعلى البرنامج عند الضغط على الأداة المستخدمة.

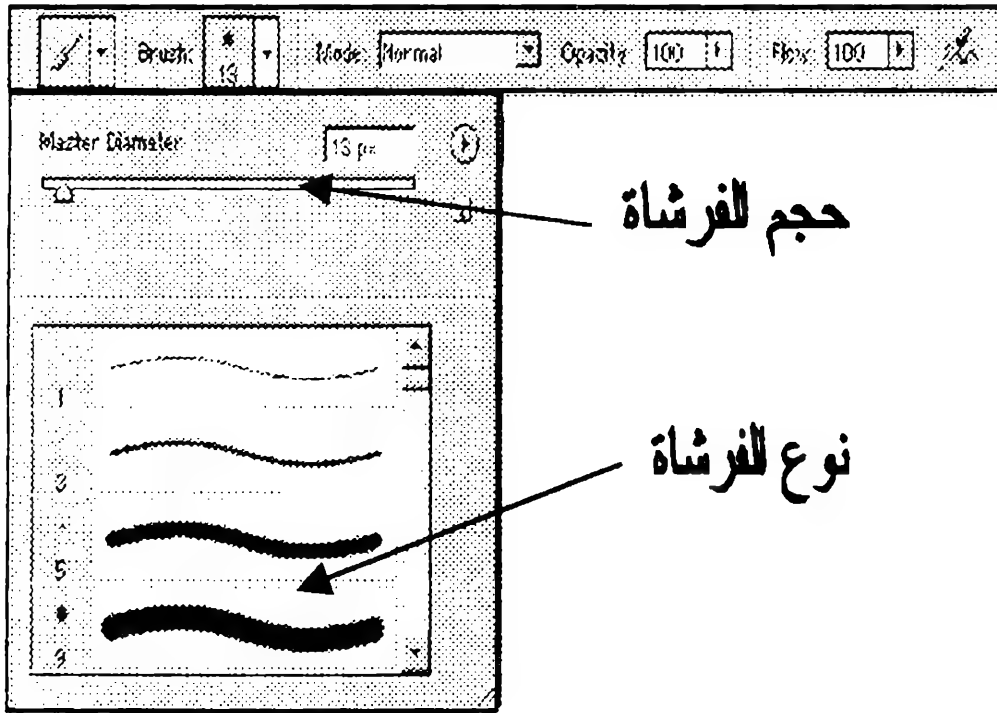
يمكن كذلك التحكم في درجة الوضوح والتباين اللوني للتدرج من خلال **Opacity**.

يمكننا عكس الألوان المستخدمة في التحديد من نفس شريط الخيارات وذلك من الاختيار **Reverse** ..



الفرشاة Brush

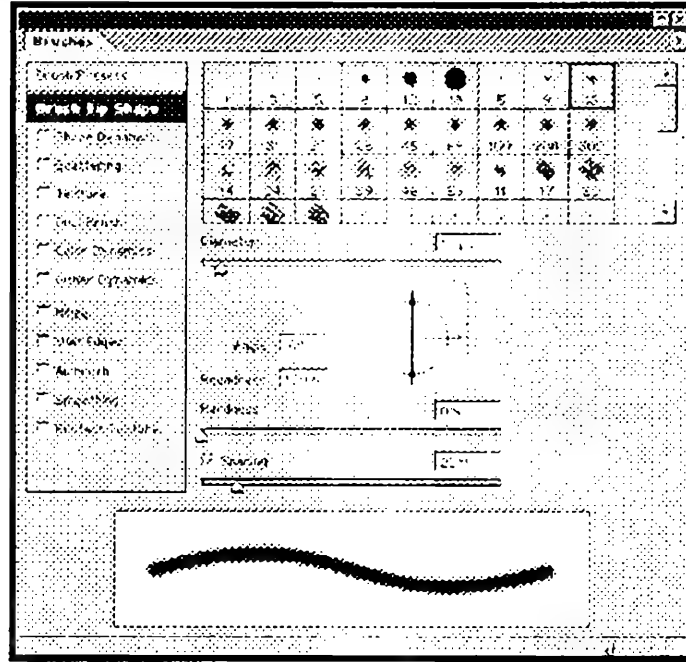
- افتح صورة جديدة.
- اضغط حرف **B** واختار أداة الفرشاة . 
- يمكننا التحكم في سمك الفرشاة و درجة وضوح التلوين والأشكال التي تقوم الفرشاة برسمها من شريط الخيارات كما بالشكل التالي.



- لإظهار اللوحة الخاصة بالفرشاة ..

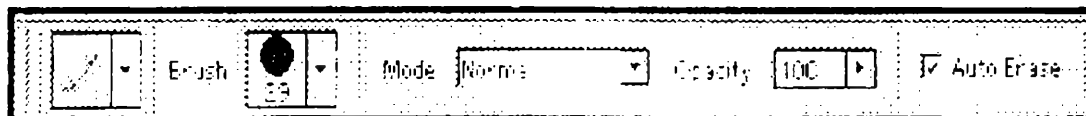
Window - Brushes Or F5

سوف تظهر لك نافذة كما بالشكل التالي ..

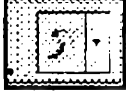


القلم Pencil


- افتح صورة جديدة.
- اضغط حرف P واختار أداة القلم 
- مثلها مثل أداة الفرشاة، من حيث الخيارات الخاصة بها في شريط الخيارات واحدة ماعدا اختيار **Auto Erase** .
- اختيار **Auto Erase** يمكننا من التلوين بلون الخلفية فوق لون المقدمة في حالة ضغط **Click** والرسم مع استمرارية الضغط.
- شريط أدوات القلم ..





فرشاة التراجع History Brush

- افتح صورة جديدة.
- قم بعمل أى من عمليات الطلاء والتلوين.
- اضغط حرف Y واختار أداة فرشاة التراجع 
- مثلها مثل أداة الفرشاة، من حيث الخيارات الخاصة بها فى شريط الخيارات ..
- تقوم بالتراجع عن جميع عمليات الطلاء التى تمت من قبل. (يقوم بالتلوين بلون الصفحة)
- أداة فرشاة التراجع الفنية Art History Brush
- كأننا قمنا بمسح الصورة بقطعة قماش مبللة لمسح عمليات الطلاء التى تمت على الصورة.

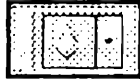
الممحاة Eraser


- افتح صورة جديدة.
- قم بعمل أى من عمليات الطلاء و التلوين.
- اضغط حرف E واختار أداة المحاة التاريخ 
- مثلها مثل أداة الفرشاة، من حيث الخيارات الخاصة بها فى شريط الخيارات ..
- تقوم بمسح جزء من الصورة. (تلوين جزء بلون الخلفية)


- توجد أداة أخرى تسمى ممحاة الخلفية **Background Eraser**  والتي تقوم بمسح خلفية الصورة وجعلها خلفية شفافة.

- توجد أداة أخرى تسمى الممحاة السحرية **Magic Eraser** والتي تقوم بمسح خلفية الصورة وجعلها خلفية شفافة وذلك لمنطقة ذات درجة لونية محددة 

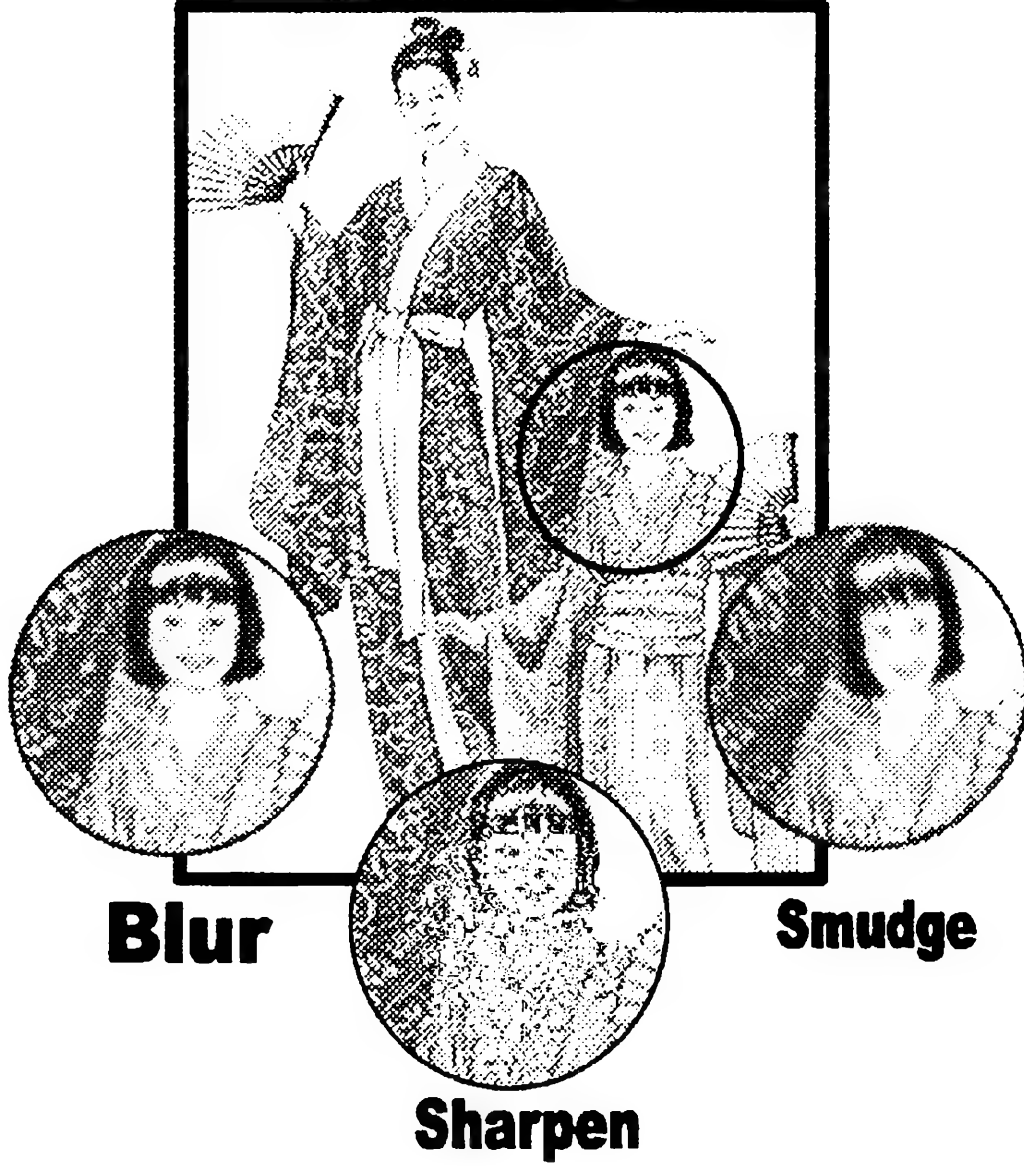
الضباب أو التنعيم Blur

- افتح صورة مخزنة على جهازك.
- اضغط حرف **R** واختار أداة الضباب 
- مثلها مثل أداة الفرشاة، من حيث الخيارات الخاصة بها في شريط الخيارات.

- تقوم بتنعيم ألوان منطقة معينة أو عمل ضباب على الصورة.
- توجد أداة أخرى تسمى أداة التخشين **Sharpen Tool** والتي تقوم بتخشين ألوان منطقة معينة أو إظهار النقاط **Pixels** .

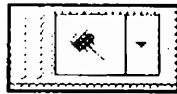
- توجد أداة أخرى تسمى أداة المزج أو التلطix أو التسيح **Smudge Tool**  والتي تقوم بمزج أو تسيح ألوان الصورة فتكون غير واضحة المعالم.

ويظهر هذه التأثيرات كما بالشكل التالي ..



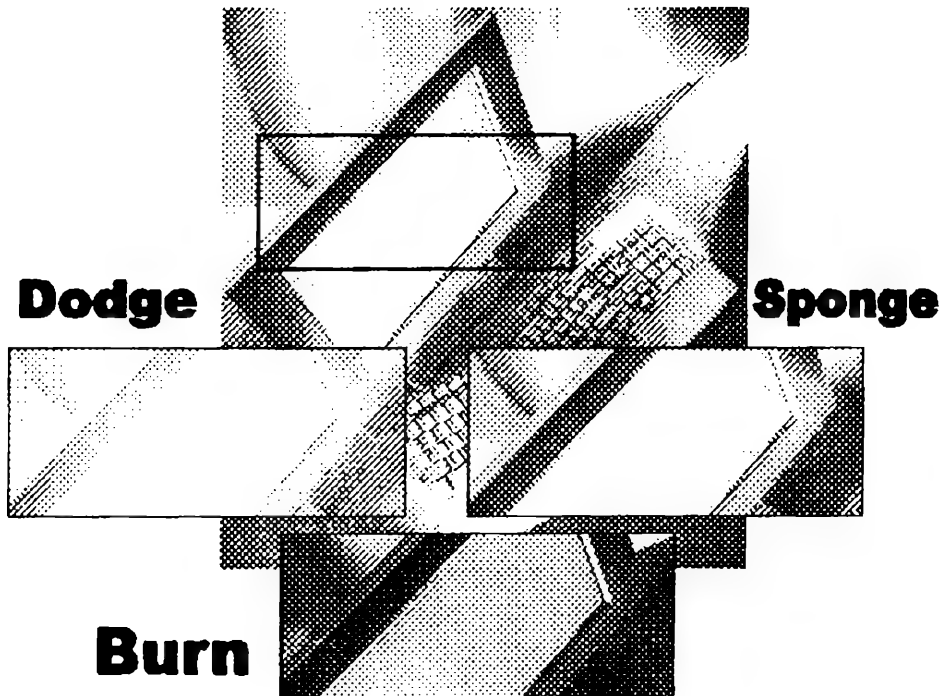
تفتيح الألوان Dodge

- افتح صورة مخزنة على جهازك.



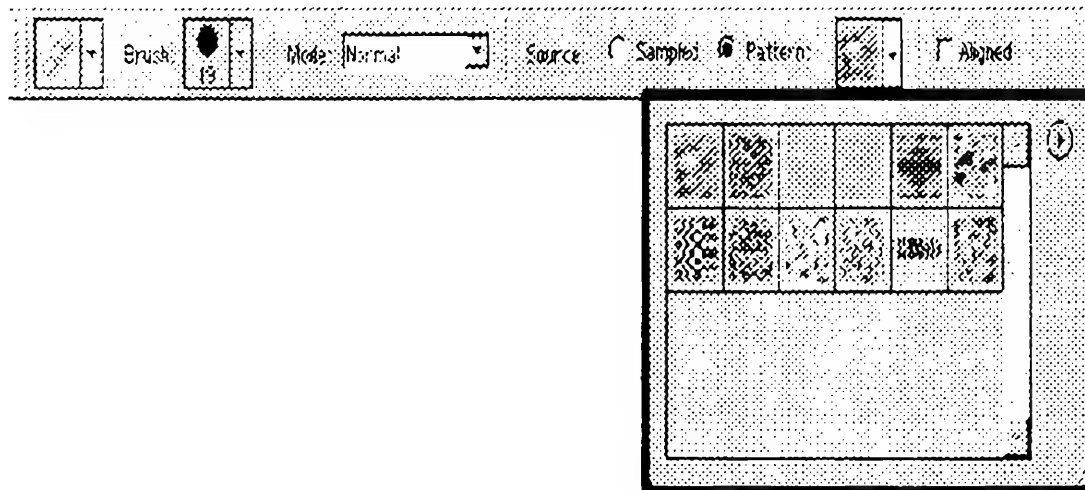
- اضغط حرف O واختار أداة التفتيح

- مثلها مثل أداة الفرشاة، من حيث الخيارات الخاصة بها في شريط الخيارات.
 - تقوم لفتح ألوان منطقة معينة أو تقليل كثافة الألوان في الصورة.
 - توجد أداة أخرى تسمى أداة الحرق **Burn Tool**  والتي تقوم بتغميق ألوان منطقة معينة أو تزيد من كثافة الألوان في الصورة.
 - توجد أداة أخرى تسمى أداة الإسفنجة أو التبهيت **Sponge Tool**  والتي تقوم بتبهيت ألوان منطقة معينة أو تحويل ألوان الصورة إلى الرمادي.
- وتظهر هذه التأثيرات كما بالشكل التالي ..



معالجة الصور Healing

- يوجد اختياريان لهذه الأداة في شريط الخيارات يخصان مصدر العينة.

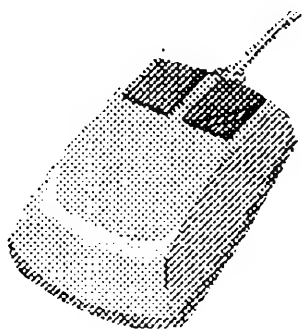


- المصدر إما عينة من الصورة نفسها ويتم أخذها بعمل ..


Alt + Click

على أقرب مكان للجزء المعيوب.

- إمن أن يكون المصدر عبارة عن نقش من خارج الصورة وفي هذه الحالة نختار أحد النقوش المناسبة من **Pattern** ثم الضغط على المنطقة المعيبة ليتم تعبئتها بالنقش.

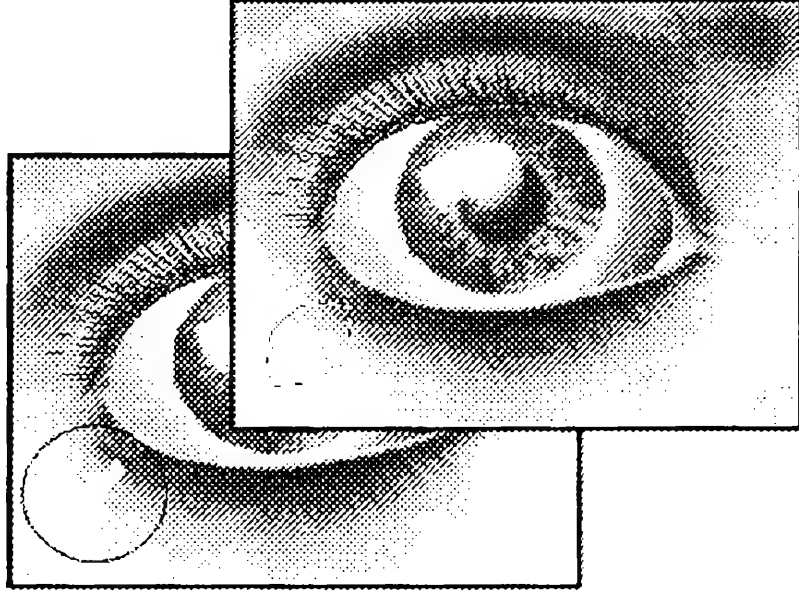


ترقيع الصور Patch


- افتح صورة بها عيوب مخزنة على جهازك.
- اضغط حرف **L** واختار أداة الترقيع 
- مختلفة عن أداة الفرشاة حيث تقوم بنسخ المنطقة المحددة من الصورة لمعالجة العيوب الموجودة بها.
- فى البداية يجب تحديد المنطقة التى سوف نستخدمها كمصدر أو هدف للرقعة.
- من الخيارات الموجودة للأداة فى شريط الخيارات إما أن تكون الرقعة التى سوف نحددها إما مصدر أو هدف.



- تقوم هذه الأداة بنسخ الجزء المحدد فقط ومن ثم ترقيعه .
- لاتقوم بعمليات ضبط لدرجات اللون فى الصورة حتى لا يظهر أثر الترقيع ويمكن استخدام أداة أخرى لإستكمال عمل هذه الأداة مثل أداة الضباب ((Blur)). ويتم استعمل هذه الأداة فى أعمال التصوير الفوتوغرافى فى الصورة التى يتم ترقيعها فى مناطق الوجهة خلال الصورة الفوتوغرافية فى الاستوديوهات ويظهر عمل هذه الأداة كما بالشكل التالى .




الطابع المتجانس Clone Stamp

- افتح صورة بها عيوب مخزنة على جهازك.
- اضغط حرف S واختار الطابع المتجانس .
- مثلها مثل أداة الفرشاة، من حيث الخيارات الخاصة بها في شريط الخيارات.

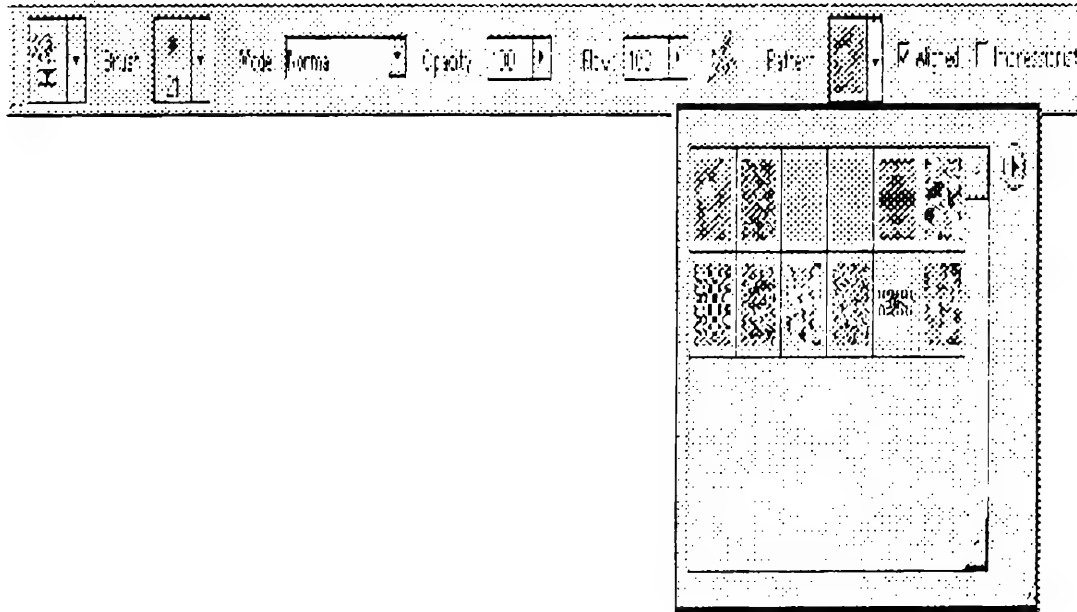
تقوم بمعالجة العيوب في الصورة بأخذ عينة لونية Source من جزء قريب أو من صورة أخرى للمنطقة المعيبة ثم عمل ترقيع بها للمنطقة المعيبة لكن لا يقوم البرنامج بضبط الألوان المحيطة بالجزء المعيوب حتى لا يظهر أثر لعملية المعالجة مع ملاحظة أن عمل الأداة مرتبط ارتباط كلي بنوع الفرشاة المستخدمة وكذلك حجمها.

أى أنها مثل أداة Healing لكنها تظهر أثرا لعملية المعالجة، لذلك يفضل استخدام أداة Healing ولذلك يمكن استخدام أداة أخرى لإستكمال عمل هذه الأداة مثل أداة الضباب ((Blur)) كما حدث بالمثل السابق.

طابع النقش Pattern Stamp

- افتح صورة بها عيوب مخزنة على جهازك.
- اضغط حرف S واختار الطابع النقوش 
- مثلها مثل أداة الفرشاة، من حيث الخيارات الخاصة بها فى شريط الخيارات.

- مثل أداة Healing فى حالة Pattern

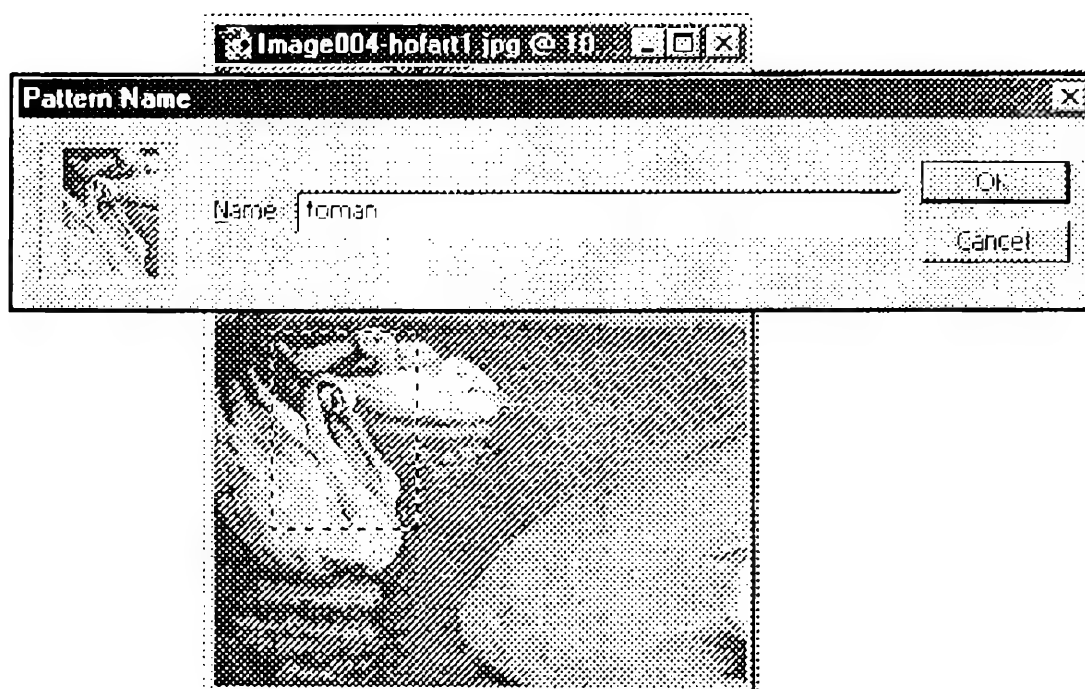


تعريف نقش Define Pattern

- افتح صورة مخزنة على جهازك.
- حدد الجزء الذي تريد استخدامه كنقش.

Edit - Define Pattern

- يظهر المستطيل التالي .. لاختيار اسم للنقش الجديد. ثم OK

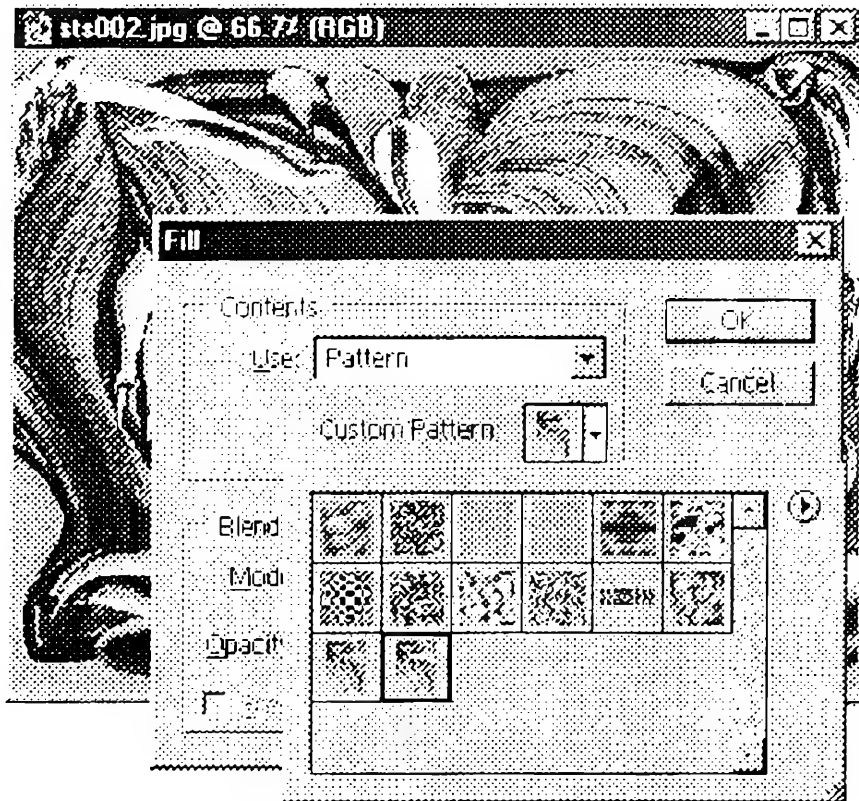


- لاستخدام النقش الجديد :
- افتح صورة جديدة أو صورة مخزنة على جهازك.

Edit - Fill

- يظهر المربع الحوارى كما بالشكل التالي ..

اختار من Use الاختيار Pattern وبعد ذلك ابحت عن النقش الجديد في شاشة Custom Pattern ثم OK.



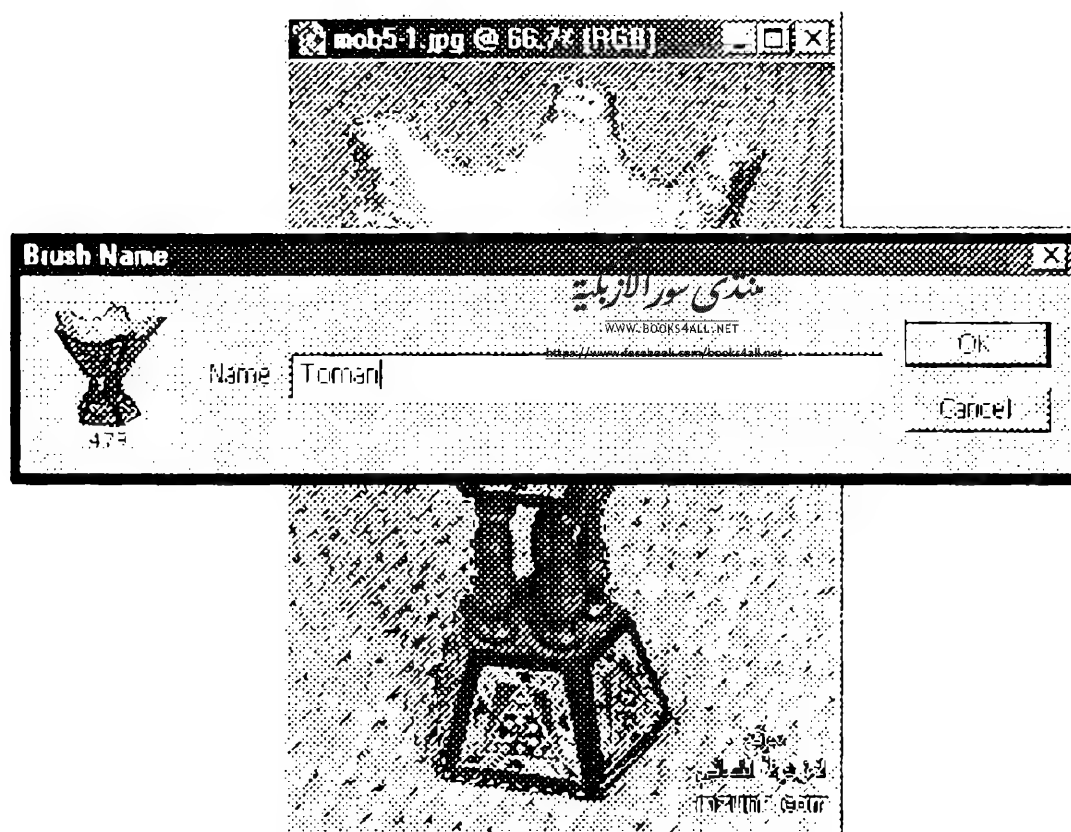
تعريف فرشاة Define Brush

- افتح صورة مخزنة على جهازك.
- حدد الجزء الذي تريد استخدامه كفرشاة.

Edit - Define Brush

- يظهر المستطيل التالي ..

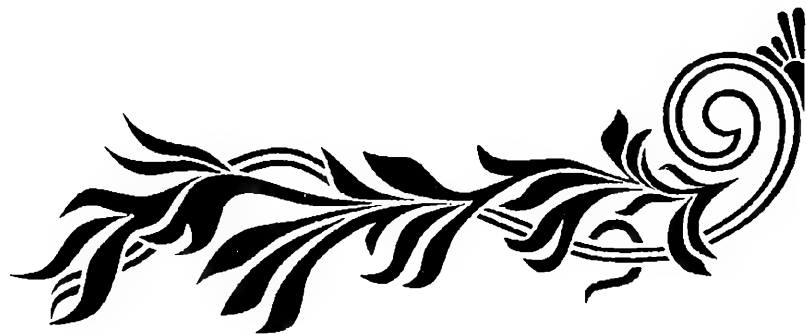
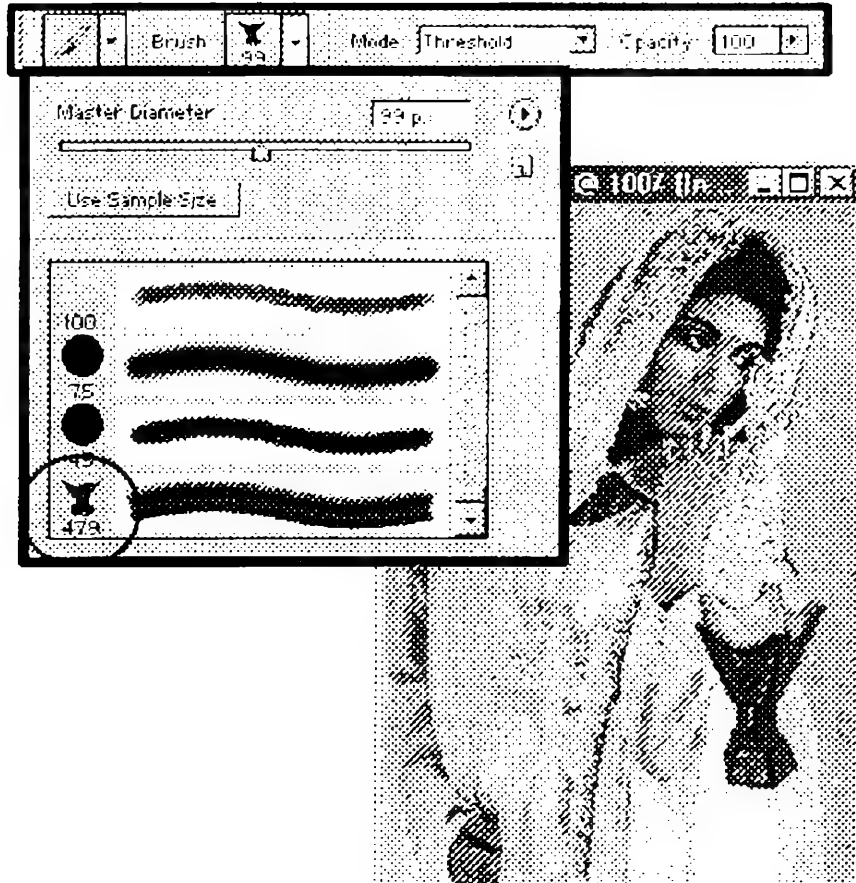
لاختيار اسم للفرشاة الجديدة. ثم OK



- لاستخدام الفرشاة الجديدة :

١. افتح صورة جديدة أو صورة مخزنة على جهازك.
٢. اضغط حرف B من لوحة المفاتيح لاستخدام أداة الفرشاة أو القلم.
٣. من شريط الخيارات اختار فرشاة جديدة.
٤. استخدمها في لوحتك الفنية ولاحظ أنه يمكنك استخدامها لعمل فني منفرد من خلال التكرار وتغيير الألوان للأداة .

لاحظ الشكل التالي ..

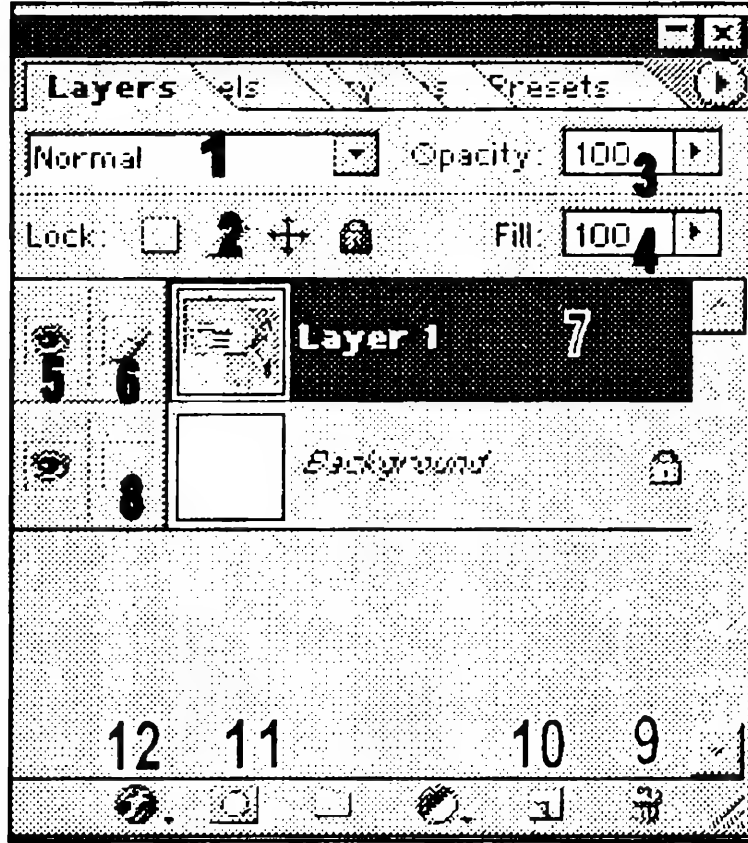


الطبقات أو الشفائف Layers

- هي عبارة عن طبقات توضع فوق بعضها البعض لكي تكون كل طبقة منفصلة عن الأخرى وهذه الطبقات هي عناصر اللوحة أو العمل الفني ويمكن التعامل مع كل طبقة على حدى ..
- من اهم فوائد الطبقات هي حفظ عناصر العمل مستقلة عن بعضها البعض ، مما يعطيك مجالا واسعا من المرونة في تعديل أي طبقة في اللوحة بدون الإضرار ببقية عناصرها حيث ان التعديل في طبقة لا يؤثر على الطبقات الأخرى.
- ومن المزايا الأخرى للطبقات هي حرية الترتيب، فتستطيع أن تعيد ترتيب طبقات العمل في اي وقت لتصل الى الشكل المناسب للعمل الفني (التصميم) ، أي أن كل طبقة يمكن التعامل معها على أنها صورة منفصلة..
- وعندما تكون لوحة الطبقات غير ظاهرة أمامك في البرنامج فيمكن إظهارها من خلال ..

Window – Layers

- ويظهر لك لوحة الطبقات كما بالشكل التالي ..
- وسوف يتم شرحها بالترتيب عناصرها ..



١. نظام دمج الطبقات

لتغيير نظام الطبقة وذلك من خلال سبعة عشر خيارا متاحة من خلال هذا النظام للطبقات.

٢. نظام القفل

للتحكم في نقاط الصورة وإمكانية التحريك والعمل عليها.

٣. عتامة الصورة

لتنخف في وضوح الطبقة من المائه الى الصفر ، الصفر يعني اخفاء الطبقة كليا ، المائه يعني اظهار الطبقة كليا.

٤. عتامة التلوين

لتخفيف في وضوح التلوين والطلاء في الطبقة من المائه الى الصفر ، مرتبطة بعتامة الصورة **Opacity** - مثلا : إذا كانت عتامة الصورة ١٠٠ ولكن عتامة التلوين ٠ فلا تظهر الطبقة ، إذا كانت عتامة الصورة ٠ ولكن عتامة التلوين ١٠٠ فلا تظهر الطبقة.

٥. إظهار وإخفاء الطبقة

وجود العين دليل على ظهور الطبقة على سطح العمل.

٦. الطبقة الفعالة

دليل على ان الطبقة الحالية هي الفعالة واي تأثير او تعديل سيتم على هذه الطبقة فقط. تذكر انه لا توجد هناك سوى طبقة واحدة فعالة على سطح العمل.

٧. اسم الطبقة

لترى العمل الموجود على الطبقة مصغرا مع وجود اسم للطبقة ايضا.

٨. ارتباط الطبقة

- وجود القفل دليل على ارتباط هذه الطبقة بالطبقة الفعالة.
- من الممكن وجود أكثر من طبقة مرتبطة على سطح العمل.

٩. حذف الطبقة

عند عدم الحاجة لأي طبقة بإمكانك سحبها الى سلة المهملات لحذفها والتخلص منها.

١٠. طبقة جديدة

بالضغط على هذه الورقة ستستطيع انشاء طبقة جديدة مع اعطاءها اسم ايضا.

١١. القناع

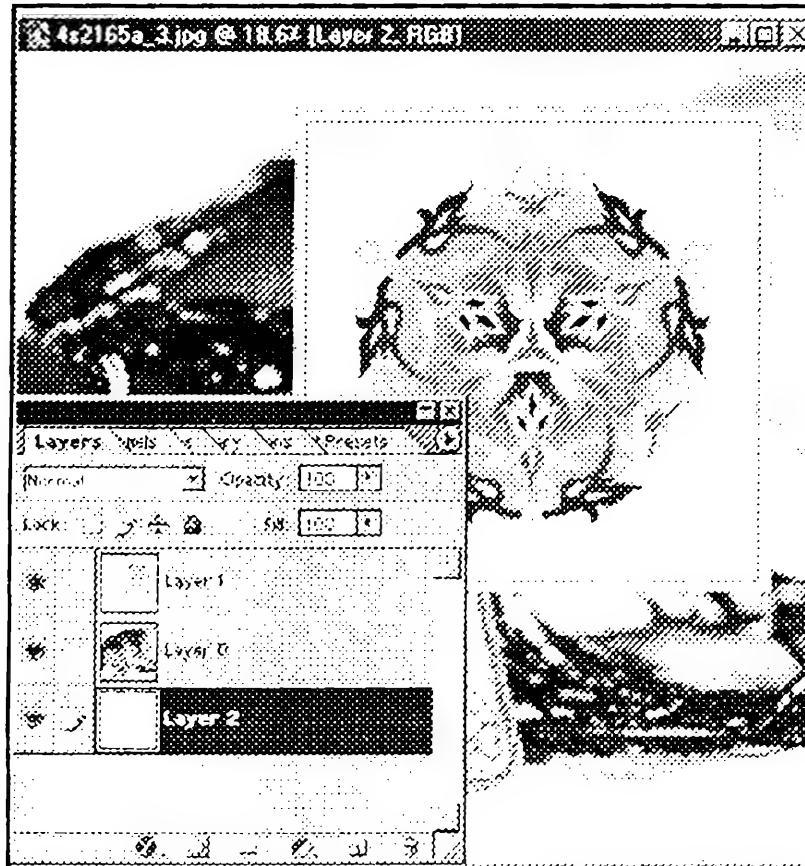
بالضغط على القناع تستطيع اضافة قناع الى الطبقة الفعالة.

١٢. التأثيرات

لاضافة تأثيرات على الطبقة الفعالة.

تطبيق مبسط لعمل الطبقات

- افتح صورة جديدة أو صورة مخزنة.
- افتح صورة أخرى مخزنة على جهازك.
- اضغط حرف V لاستخدام أداة التحريك.
- اسحب الصورة الثانية إلى الصورة الأولى، يظهر الشكل كالتالي ..

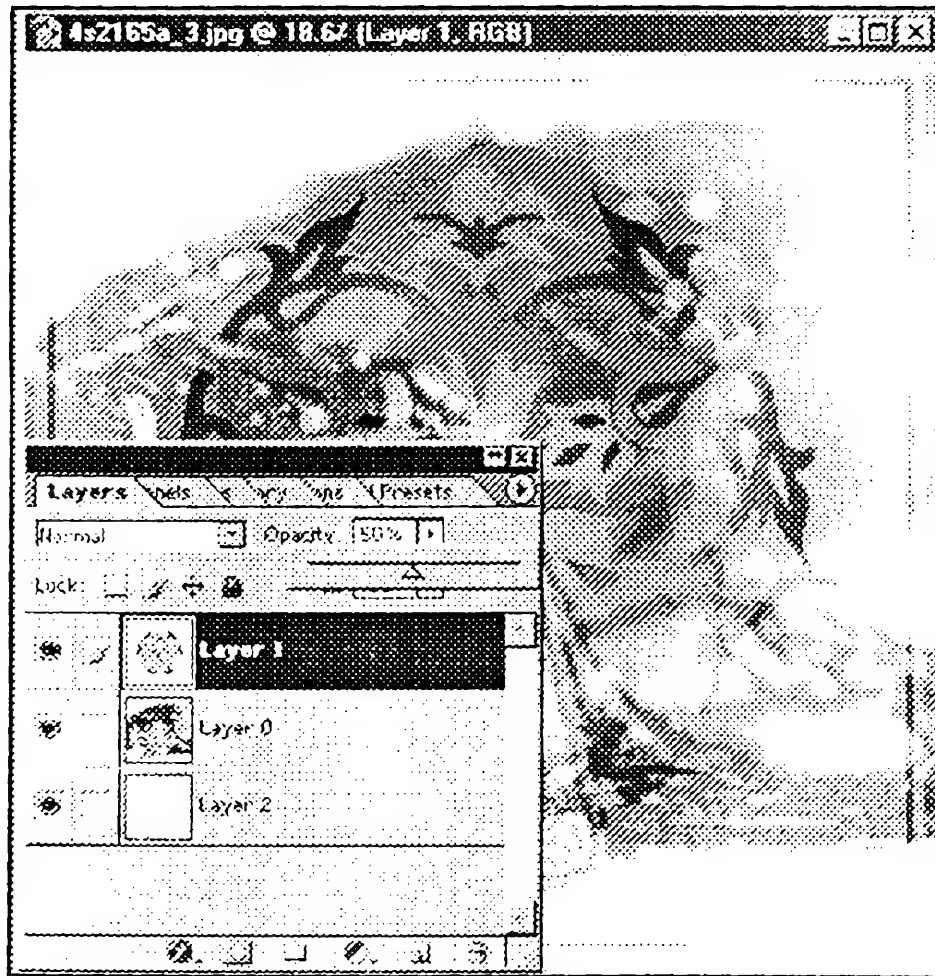


- لاحظ الصورة الثانية ظهرت كطبقة في الصورة الاولى باسم Layer1.

- لتغيير حجم الطبقة الجديدة وجعلها تملأ الصورة بأكملها اضغط Ctrl + T أو من خلال القائمة Edit ويتم اختيار Free Transform.

- للتحكم في عتامة وشفافية الطبقة الجديدة من Opacity.

- الشكل التالي يمثل الشكل النهائي للعمل الفني (التصميم).



□ إنشاء طبقة جديدة:

- افتح صورة جديدة أو صورة مخزنة.


- لإنشاء طبقة جديدة:

Layer- New – Layer

أو من خلال لوحة المفاتيح بالضغط على ..

Shift + Ctrl + N

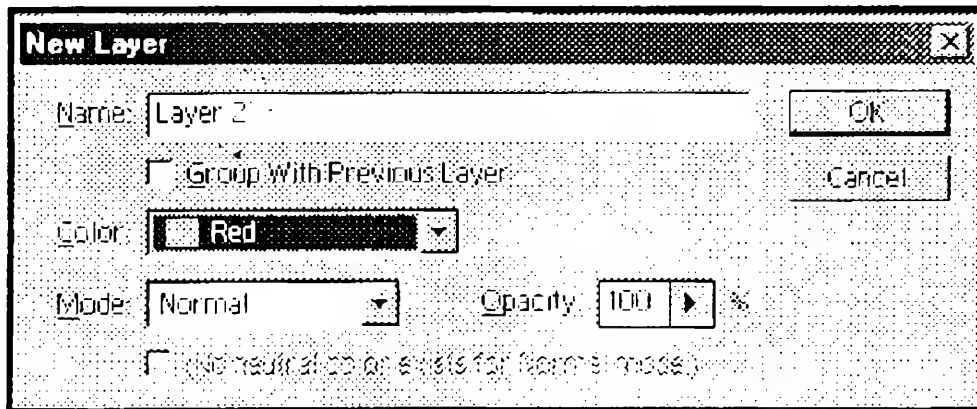
أو اضغط على  بلوحة الطبقات ..

أو اضغط على  الموجودة بأقصى يمين لوحة الطبقات ثم

اختر من القائمة **New Layer** ..

- فى كل الطرق ماعدا الطريقة الثالثة يظهر مربع الحوار الذى

أمامك.



- اكتب اسم الطبقة وحدد اللون الذى يميزها فى لوحة الطبقات

وحدد باقى الاختيارات الأخرى ثم **OK**.


□ تكرار طبقة :


- نحتاج أحيانا إلى تكرار طبقة معينة لنقل اللون أو الصورة بها.
- لتكرار طبقة معينة ..

Layer- Duplicate Layer

أو من خلال لوحة المفاتيح بالضغط على

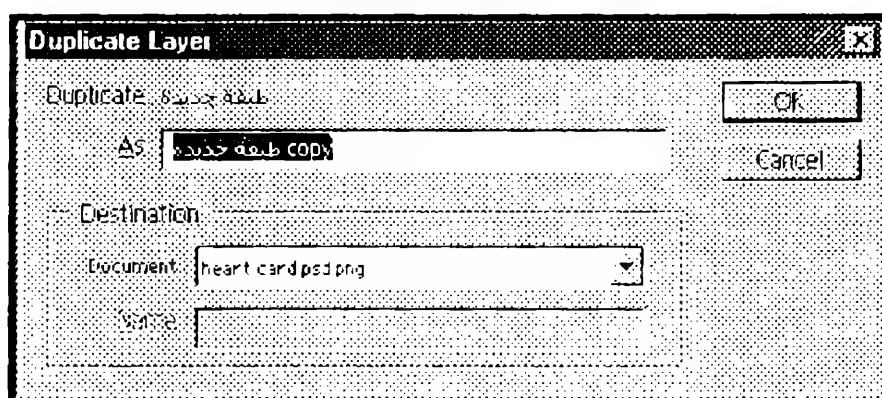
Ctrl + J

أو اسحب الطبقة المراد تكرارها إلى  ..

أو اضغط على  الموجودة بأقصى يمين لوحة الطبقات ثم

اختر من القائمة Duplicate Layer ..

- فى كل الطرق ماعدا الطريقة الثانية والثالثة يظهر مربع الحوار الذى أمامك.



- اكتب اسم الطبقة وحدد إذا كنت تريد تكرارها فى هذه الصورة أو فى صورة أخرى جديدة ثم OK ولاحظ لوحة الطبقات ..

□ حذف طبقة :

- يمكننا حذف طبقة عند اكتشاف عدم الحاجة إليها بدون أن يتأثر العمل ككل.

- لحذف طبقة معينة ..

Layer- Delete - Layer

أو بالضغط يمين الماوس واختيار ..

Delete Layer

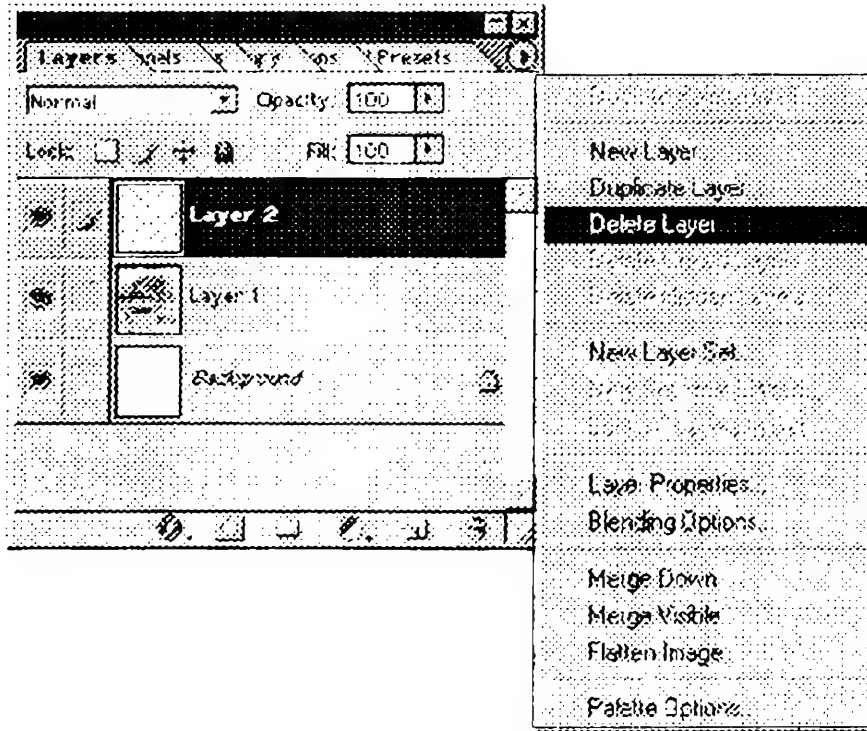


أو اسحب الطبقة المراد حذفها إلى



أو اضغط على

اختر من القائمة Delete Layer كما بالشكل التالي..



- فى كل الطرق ماعدا الطريقة الثالثة يظهر رسالة تأكيد للحذف.

لإعادة تسمية الطبقة :


- لإعادة تسمية طبقة معينة ..

Layer → Layer Properties

أو بالضغط يمين الماوس واختيار ..

name layer

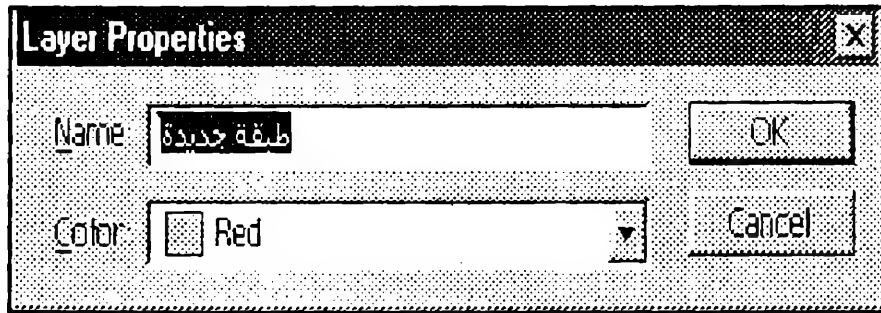
Right Click the Layer - Layer Properties

أو اضغط على  الموجودة بأقصى يمين لوحة الطبقات ثم

اختر من القائمة Layer Properties ..


- فى كل الطرق ماعدا الطريقة الثانية يظهر مربع خصائص الطبقة

كما بالشكل التالي ..



دمج الطبقات Merge Linked

لدمج طبقات مرتبطة مع بعضها البعض يتم ..

١. اختيار الطبقة التي تريد ربطها .

٢. اربط الطبقات الأخرى وذلك ليتم التعامل مع الطبقات المرتبطة على أساس أنها طبقة واحدة لتطبيق تأثير معين على الطبقتان ولكن تظل كل طبقة محتفظة باستقلالها عن الأخرى عند حذف هذه العلامة ..


٣. ويمكن دمج الطبقات مع بعضها البعض دمج نهائي وذلك عن طريق ..

الدمج من أعلى لأسفل Layer – Merge Linked

الدمج من أسفل إلى أعلى Layer – Merge Visible

أو من خلال لوحة المفاتيح ..

Ctrl + E أو Shift + Ctrl + E

٤. ويمكن كذلك عن طريق الضغط على  الموجودة بأقصى يمين لوحة الطبقات ثم اختر Merge Linked من القائمة التي سوف تظهر لك ..

لدمج كل الطبقات مع بعضها البعض ليظهر لك التصميم على أنه صورة واحد أو طبقة واحدة يتم ذلك من خلال ..

Layer - Flatten Image

أو بالضغط على  الموجودة بأقصى يمين لوحة الطبقات ثم
اختار من القائمة Flatten Image ..

ترتيب الطبقات

لترتيب طبقات الصورة يتم ذلك من خلال عدة طرق مختلفة وهي..

١. إما بسحب الطبقة في لوحة الطبقات بالماوس إلى أعلى أو أسفل حسبما نريد وهذه تعتبر من أسهل الطرق.
٢. أو من خلال قوائم البرنامج عن طريق ..

Layer - Arrange

ويكون بها الاختيارات الآتية ..

Bring To Front...

لجعل الطبقة الحالية أول طبقة في لوحة الطبقات.

Bring Forward..

لجعل الطبقة الحالية تغطي الطبقة التي تسبقها.

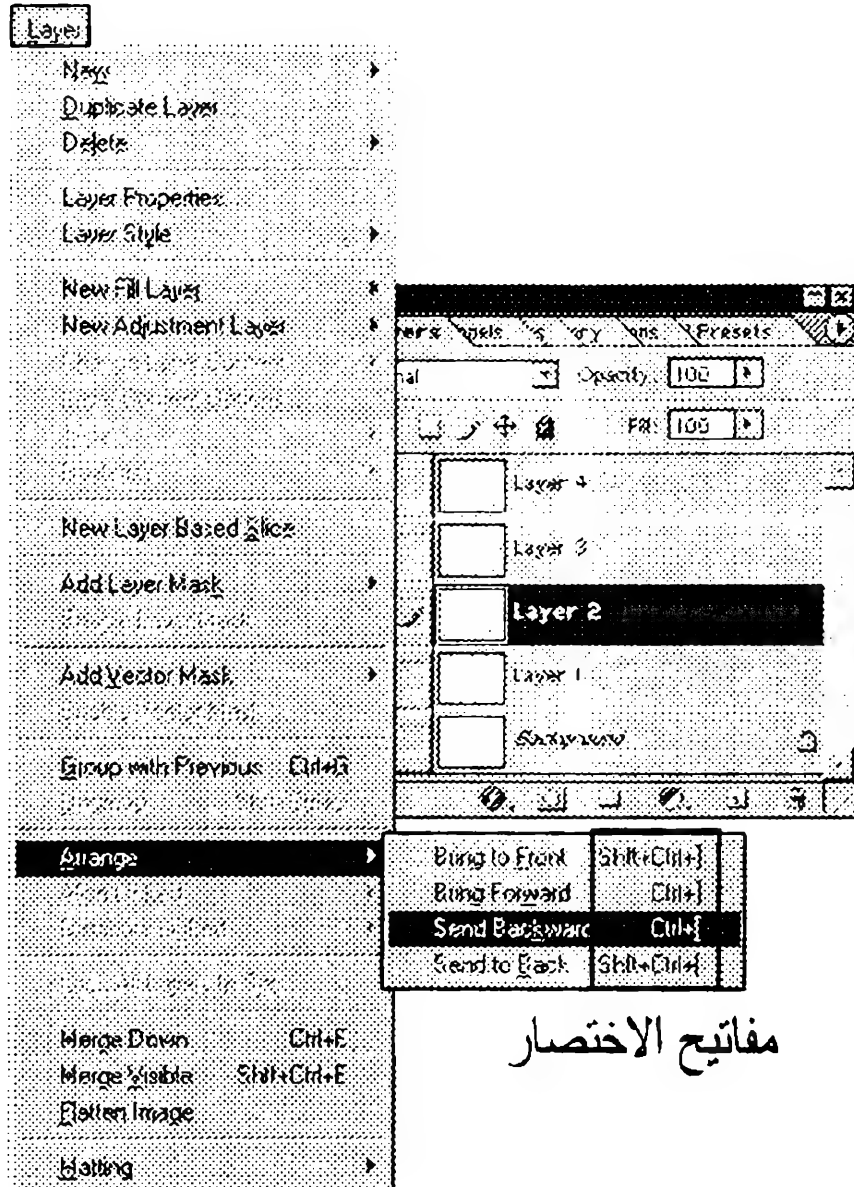
Send To Back ..

لجعل الطبقة الحالية آخر طبقة في لوحة الطبقات.

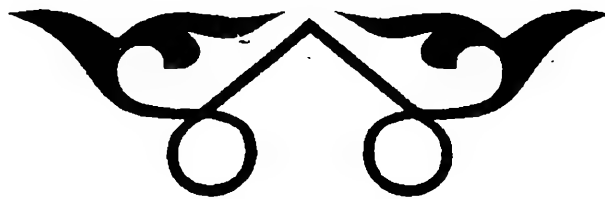
Send Backward ..

لجعل الطبقة الحالية أسفل الطبقة التي تليها.

٣. أو من خلال لوحة المفاتيح (الاختصارات) وتظهر بجانب كل أمر بقائمة Layer لاحظ لوحة الطبقات والقائمة كما بالشكل التالي..



مفاتيح الاختصار

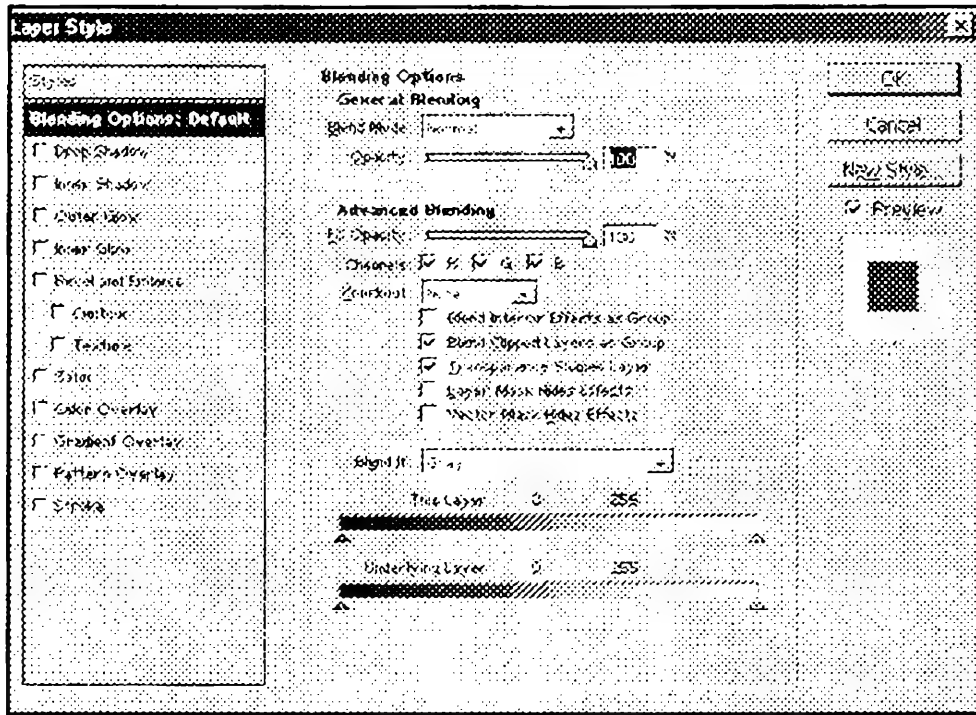



إضافة تأثيرات مختلفة على الطبقة

- لعمل تأثير على طبقة معينة:


Layer - Layer Style - Blending Options

لتظهر لك النافذة التالية ..



ويتم اختيار التأثير المراد تطبيقه على الصورة أو الطبقة Layer ويمكن ظهور هذه النافذة من خلال لوحة الطبقات عن طريق الضغط على  الموجودة بأقصى يمين لوحة الطبقات ثم يتم اختيار Blending Options من القائمة التي تظهر أمامك .. ويمكن أيضا من خلال الضغط على الطبقة نفسها أو من خلال الضغط على يمين الماوس لتظهر لك قائمة Blending Options ..

Right Click the layer - Blending Options

أو اضغط على  سوف يظهر لك المربع الحوارى كما بالشكل السابق ..

وسوف يتم شرح Blending Options شرحا تفصيليا من خلال التطبيقات العملية للبرنامج ..

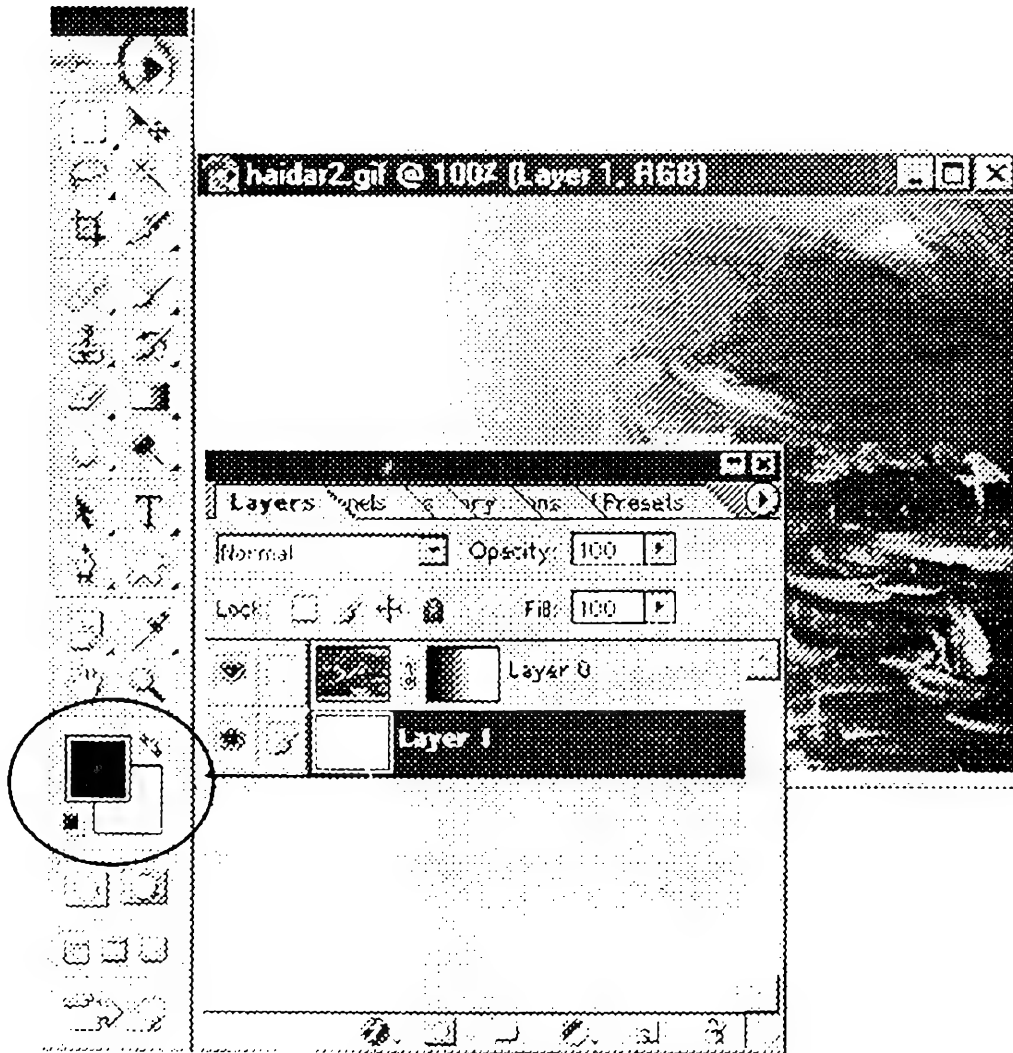
تأثيرات Blending Options

Drop Shadow	الظلال
Inner Shadow	الظلال الداخلية
Outer Glow	التوهج الخارجى
Inner Glow	التوهج الداخلى
Bevel And Emboss	البروز
Satin	طبقة ظلال
Color Overlay	الألوان
Gradient Overlay	الألوان المدرجة
Pattern Overlay	التأثيرات الخاصة بالبرنامج
Stroke	الإحاطة (التحديد)

دمج الطبقات باستخدام القناع الدمجى (إظهار الكل) :
لإضافة قناع دمجى بين طبقات التصميم ..

Layer - Add Layer Mask - Reveal All

اضغط حرف G لاستخدام أداة التدرج اللونى.
اختر التدرج اللونى الأسود مع الشفاف من Special Effects.
لاحظ لوحة الطبقات كما بالشكل التالى ..



لاحظ يجب أن يكون لون المقدمة أسود والخلفية أبيض عند استخدام طريقة اظهار الكل فى القناع الدمجى.
وفى حالة استخدام إخفاء الكل Hide All يكون العكس.

- تحديد محتوى الطبقة :

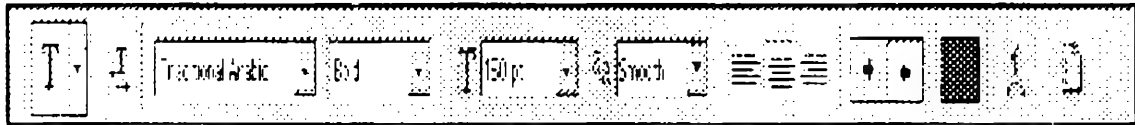
- لتحديد الأشكال فى الطبقة بشكل سريع من لوحة الطبقات..
اضغط **Ctrl + Click** على الطبقة المراد تحديدها..
- لتحديد أكثر من طبقة مباشرة من لوحة الطبقات ..
اضغط **Shift + Ctrl +Click** على الطبقات المراد تحديدها



الكتابة والرسم في الفوتوشوب

الكتابة Text

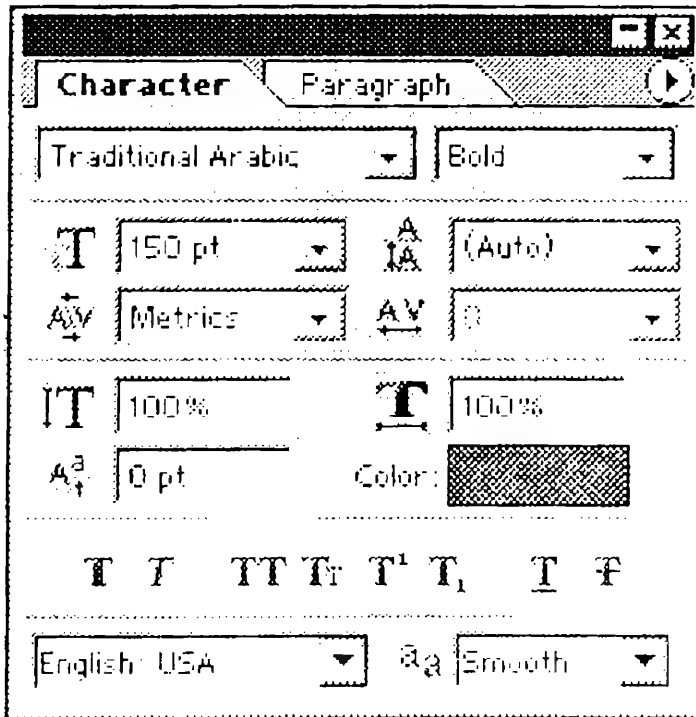
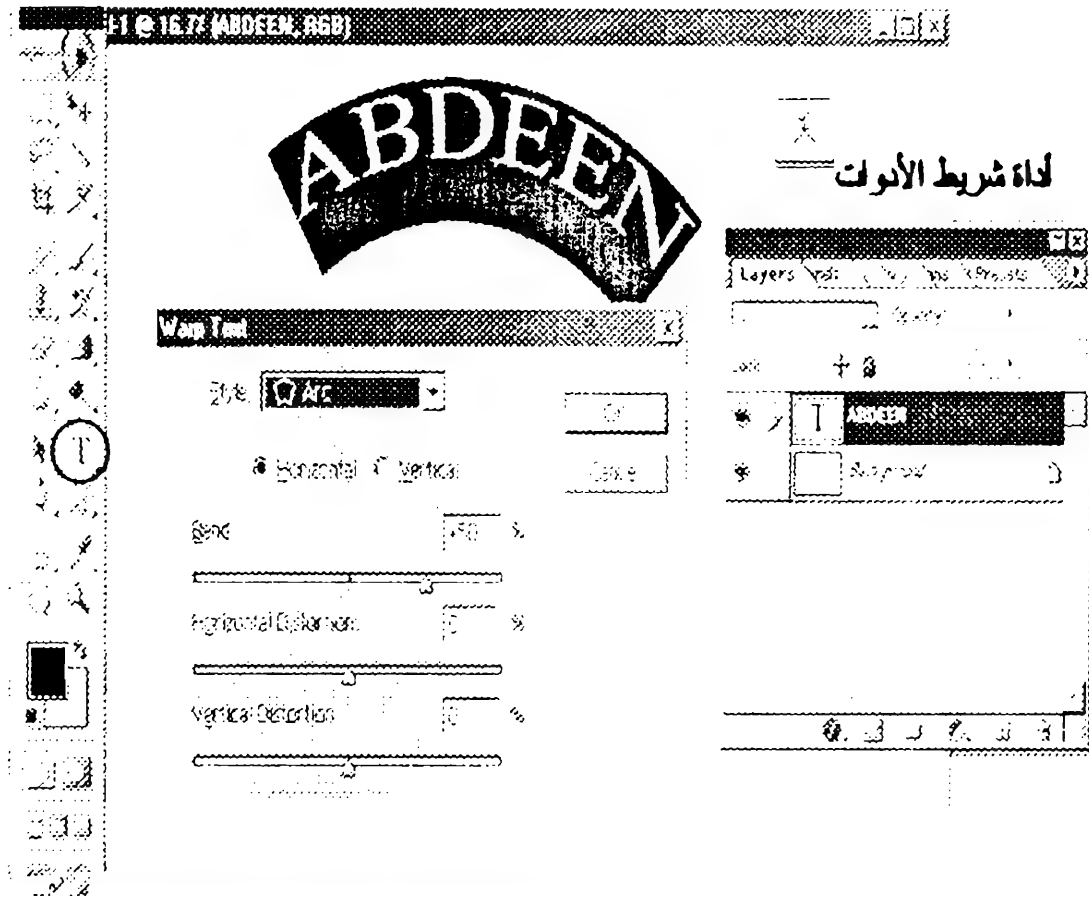
- افتح صفحة جديدة.
- اضغط حرف T لاستخدام أداة الكتابة الأفقية.
- قم بكتابة أى نص (تلاحظ ظهور طبقة جديدة بها النص المكتوب) ويظهر لك شريط الأدوات الخاص بأداة الكتابة في أعلى البرنامج كالشكل التالي ..



ومن خلال هذا الشريط يمكنك التحكم في العديد من خصائص الأداة مثل ..

- ١- لاختيار نوع الخط.
- ٢- لاختيار نمط الخط.
- ٣- لاختيار حجم الخط .
- ٤- لاختيار حدة الخط .
- ٥- لتحديد محاذاة الفقرة.
- ٦- لتحديد اتجاه الفقرة.
- ٧- لتحديد لون الخط.
- ٨- لتحديد ميل وأشكال للنص.

ومن أهم هذه الخصائص تحديد ميل وأشكال النص ويكون ذلك عن طريق نوافذ تظهر لك عند التعامل مع شريط الأدوات كالشكل التالي ..



وعند ضبط إعدادات الفقرة من خلال شريط الأدوات الخاص بأداة الكتابة تظهر لك نافذة كما بالشكل التالي ..

يمكنك من خلال هذه النافذة التحكم التام في الفقرة من حيث حجم الخط أو نوعه وكذلك التباعد بين سطور الفقرة وكذلك اللون وجعل الفقرة أفقية أو رأسية ..

ملحوظة ..

يمكن تطبيق Styles على النصوص كما تم على الطبقات لأعطاء النص أو الفقرة طابع خاص بها من خلال تأثيرات الظلال والتوهج والبروز وكذلك التحديد الخارجي .

رسم الأشكال Drawing Shapes

- افتح صفحة جديدة.
- اضغط حرف U لاستخدام أداة رسم الأشكال.
- قم برسم أى شكل متاح أمامك (لاحظ ظهور طبقة جديدة بها الشكل) وكذلك يظهر لك شريط الأداة كما بالشكل ..



يمكنك من خلاله التحكم في ..

١. لتحديد إذا ما كنا نريد رسم شكل أو التحديد فقط.
٢. لتحديد الشكل المراد تطبيقه ورسمه.
٣. لاختيار شكل من أشكال أدوات التخصيص Custom Shapes

٤. لتحديد إذا ما كنا نريد رسم شكل واحد في الطبقة أو أكثر.

٥. لتحديد نمط أو Style للشكل.

٦. لتحديد لون وتعبئته للشكل.

وكذلك من خلال صندوق الأدوات يظهر لك مع الأداة العديد من الاختيارات وإليك كيفية التعامل معها من خلال لوحة المفاتيح والاختصارات الخاصة بها ..

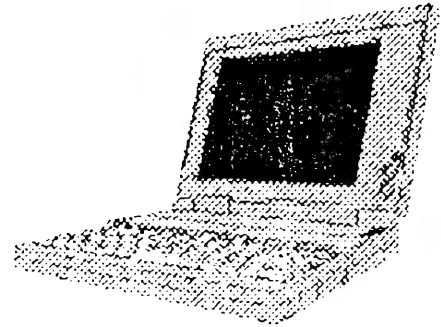
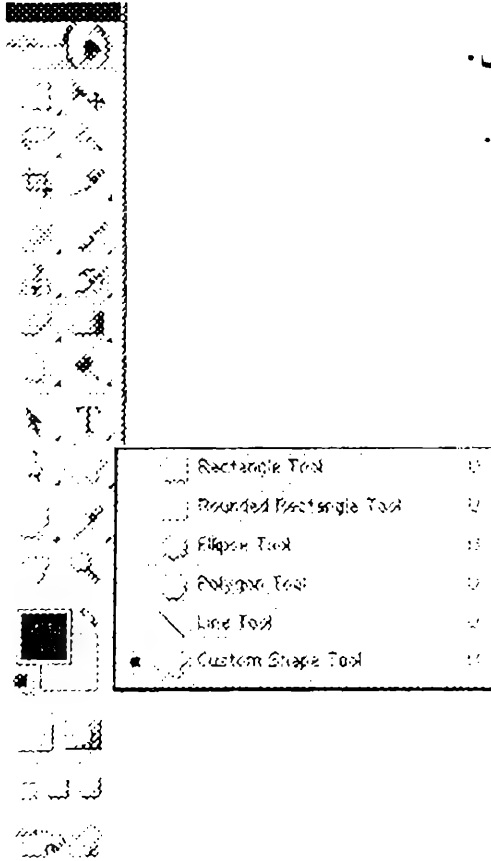
Shift + line tool - لرسم مستقيم منتظم اضغط

Shift + Ellipse tool - لرسم دائرة اضغط

Shift + Rectangle tool - لرسم مربع اضغط

- يمكنك التحكم في دوران وحجم الشكل.

ويوضح الشكل التالي هذه الاختيارات ..



ملحوظة هامة ..

□ تحويل الطبقة :

لا يمكننا عمل تأثيرات على طبقة النصوص وطبقة الأشكال إلا بعد تحويلها إلى طبقة عادية ويكون ذلك من خلال ..

Layer - Rasterize - Layer

ويمكنك أيضا عمل ذلك عن طريق الماوس بالضغط يمين الماوس واختيار **Rasterize Layer** ..

Right Click - Rasterize Layer

بعد ذلك يمكنك تطبيق التأثير الذي تريده لإكمال التصميم.

المسارات Paths

- افتح صفحة جديدة.
- اضغط حرف **P** لاستخدام أداة رسم المسار.
- قم برسم خط باستخدام الأداة (ولاحظ النقطة التي تبدأ من عندها الرسم وهذه النقطة تكون نقطة ارتكاز) وشريط الخيارات الخاص بهذه الأداة هو نفس شريط الخيارات الخاص بأداة رسم الأشكال وتعتبر هذه الأداة من أدق أدوات التحديد بالبرنامج.
- وتشترك مع هذه الأداة أدوات أخرى وتظهر في الشكل التالي..



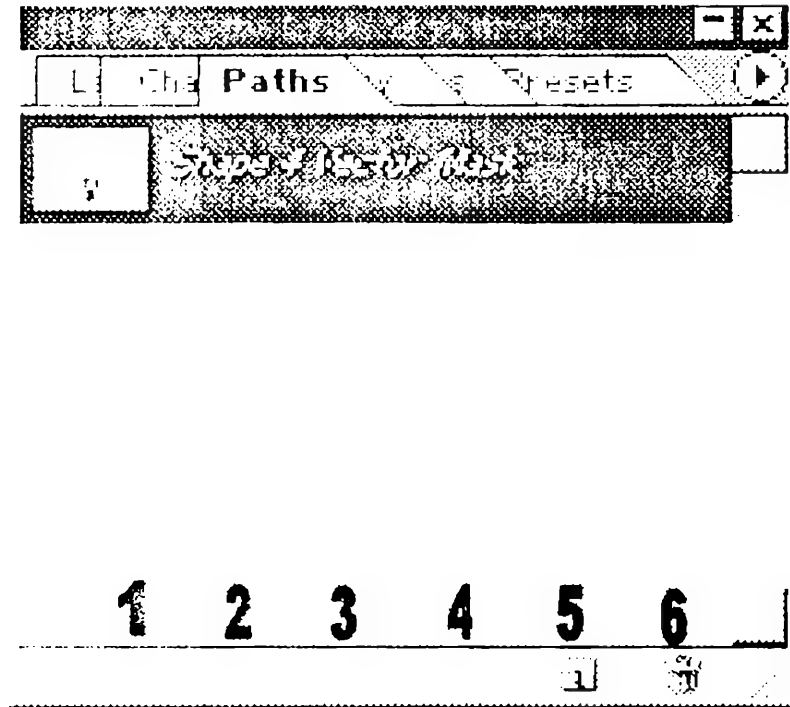
- الأدوات المرفقة بأداة رسم المسارات بالترتيب وهي كالتالي ..

١. أداة الريشة (لرسم مسار خطي)
٢. أداة الرسم الحر (لرسم مسارات حرة)
٣. لإضافة نقطة ارتكاز في المسار المرسوم.
٤. لإلغاء نقطة ارتكاز في المسار المرسوم.

٥. لتحويل نقطة الارتكاز من نقطة زاوية **Corner** إلى نقطة دائرية **Radial** والعكس صحيح.

لوحة المسار path Panel

١. لتلوين المسار.
 ٢. لتلوين حدود المسار (الإحاطة).
 ٣. لتحويل المسار إلى تحديد.
 ٤. لتحويل التحديد إلى مسار.
 ٥. لإنشاء مسار جديد.
 ٦. لحذف مسار.
- كما بالشكل التالي ..

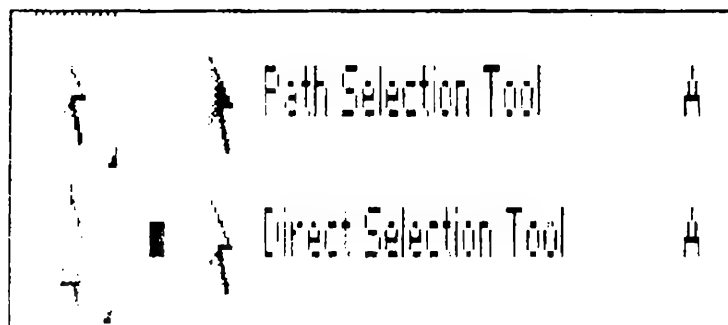


- لتحرير المسار:

اضغط حرف A لاستخدام أداة تحرير المسار.

١. لتحرير المسار.

٢. لتحرير خطوط الاتجاه في المسار (توسيع أو تضيق المسار).



العمليات Actions

- يستخدم لتنفيذ مجموعة من العمليات ألياً.

- لإظهار اللوحة الخاصة بالعمليات

Window - Actions

- تجد مجموعة من العمليات الجاهزة داخل لوحة العمليات

لاستخدامها مباشرة.

- ويمكن تسجيل أية عمليات جديدة باستخدام هذه اللوحة.

١. لإيقاف تسجيل العمليات. Stop

٢. لتسجيل العمليات.

Record

٣. لتشغيل العمليات.

Play

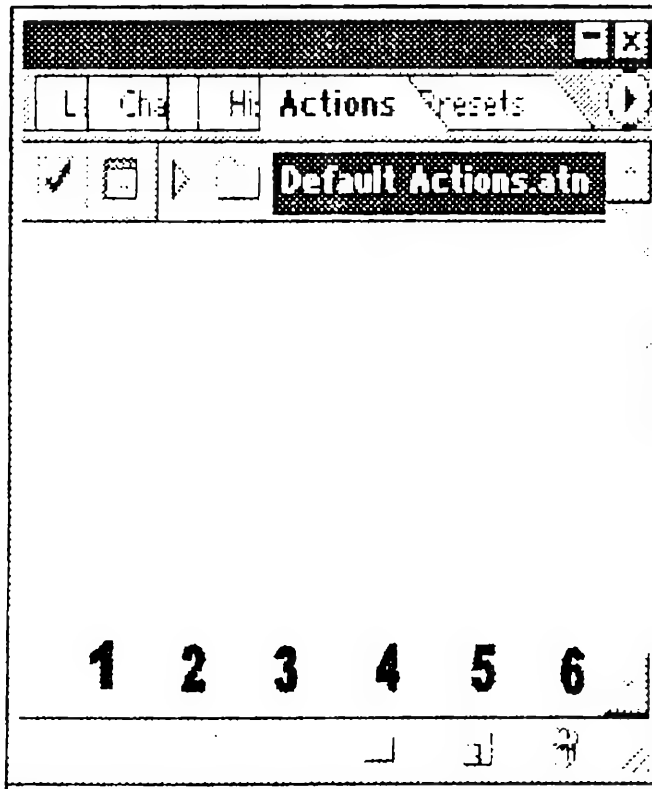
٤. إنشاء مجلد

عمليات جديدة.

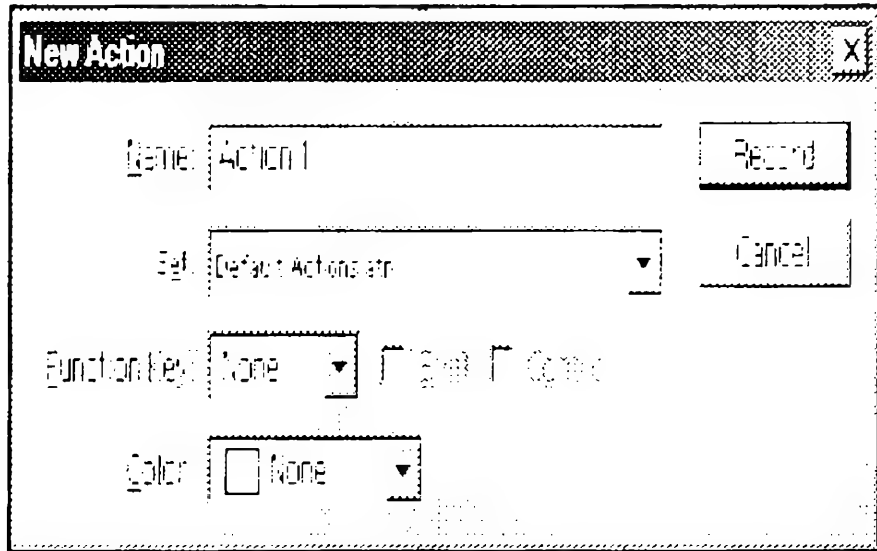
٥. إنشاء مجموعة

عمليات جديدة.

٦. لحذف العمليات.



وعند بدء العمل في لوحة العمليات **Actions** وإنشاء مجموعة عمليات جديدة يظهر لك مربع الحوار التالي ..



ومن خلال هذا المربع الحواري تقوم بوضع اسم العملية وكذلك اسم مجلد العمليات ومفتاح الاختصار واللون الذي يميز العملية عن غيرها في لوحة العمليات وبدء عملية التسجيل.

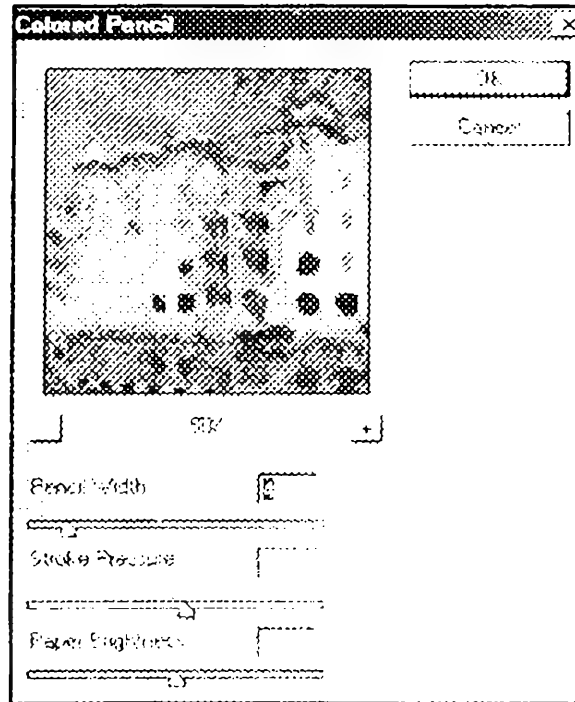
الفلاتر الفنية Artistic

يحتوي برنامج فوتوشوب القائمة التي يتميز بها وهي قائمة **Filter** والتي يوجد بها العديد من التأثيرات التي يمكنك التحكم بها وتطبيقها لتوفير الوقت وكذلك الاتقان وسوف نقوم بشرح بعض هذه الفلاتر التي لا غنى عنها أثناء عملية التصميم ..

- فلتر Colored Pencil

Filter – Artistic - Colored Pencil

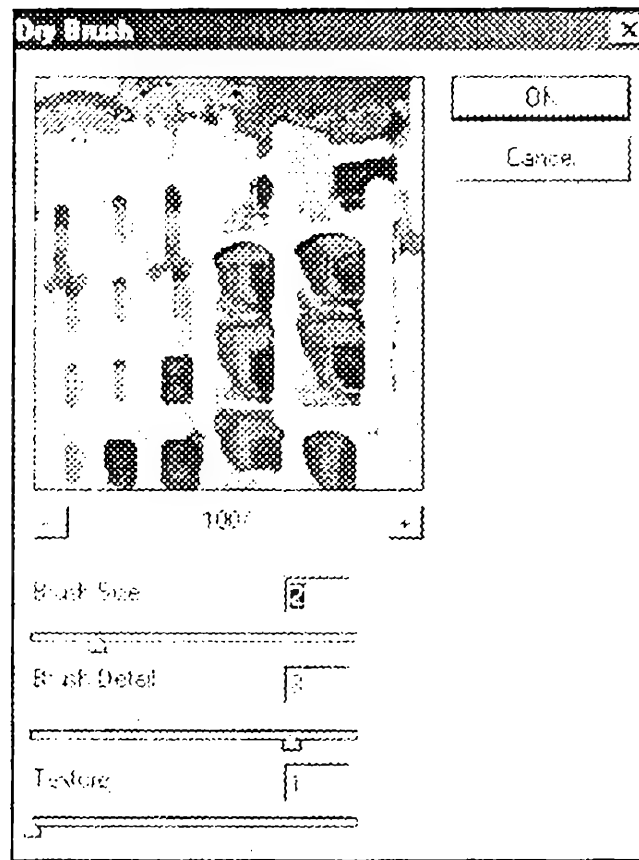
يعطي طابع خطي للتصميم أو الطبقة أو الصورة التي تتعامل معها ولاحظ الاختلافات التي تحدث عند تغير المؤشرات الموجودة بالفلتر كما بالشكل التالي ..



- فلتر Dry Brush :

Filter - Artistic - Dry Brush

يجعل الصورة كأنها مرسومة بفرشاة كما بالشكل التالي..



- فلتر Film Grain :

Filter - Artistic - Film Grain

يجعل الصورة كأنها سطح محبب أو شبة منقوط ومن خلال النافذة التي سوف تظهر ، قوم ببعض التغيرات بمؤشرات الفلتر لتغير (شدة التنقيط - شدة الأضاءة - كثافة الألوان) . ولاحظ التغير الذي سوف يحدث للصورة..

-- فلتر Watercolor :

Filter - Artistic - Watercolor

يجعل هذا الفلتر الصورة كأنها مرسومة بالألوان المائية ويمكن تغير (كثافة الفرشاة - شدة الظل - كثافة مادة الفرشاة) من خلال المؤشرات الموجودة بالنافذة الخاصة بالفلتر.

-- فلتر Radial Blur :

Filter - Blur - Radial Blur

- يجعل الصورة كأنها مضطربة دائريا أو كأن على جزء منها Zoom والباقي من الصورة مضطرب ويمكن تغير نوع الضباب الموجودة بالفلتر من خلال النافذة الخاصة به فمثلا إذا كان نوع الضباب ..

Spin : يكون الضباب دائريا.

Zoom : يكون الضباب عبارة عن جزء Zoom وجزء ضباب.

-- فلتر Glass :

Filter - Distort - Glass

يجعل الصورة كأنها ترى من وراء الزجاج ويمكنك تحديد مستوى التشوه وتحديد مقدار النعومة وتحديد نوع الزجاج وعكس ألوان السطح الزجاجي من خلال نافذة الفلتر التي تظهر عند استخدامه.

- فلتة Ripple

Filter - Distort - Ripple

يجعل الصورة كأن عليها أمواج لرؤية التأثير بشكل أحسن طبق فلتة الرياح Wind ويمكن تغير حجم الموجة وكذلك كمية الأمواج على الصورة عند التطبيق..

- فلتة Spherize :

Filter - Distort - Spherize

يعطى الصورة تأثير ثلاثى الأبعاد (تأثير التكور) ومن خلال المربع الحوار الخاص بالفلتر يمكنك تغير طريقة التكور وكميتها.

- فلتة Twirl :

Filter - Distort - Twirl

يقوم بعمل دوران فى منتصف الصورة أكثر منه عند حدودها ويمكن التحكم تحديد زاوية الدوران وشكله..

- فلتة Wave :

Filter - Distort - Wave

يضيف أمواج للصورة ، يشبه فلتة Ripple ، لكن مع اختيارات أكثر منها تحديد أعداد مراكز الموجة وكذلك شكلها وطولها ومداهها ووضع قيم عشوائية لجميع الخيارات للفلتر..

- فلتر Crystallize :

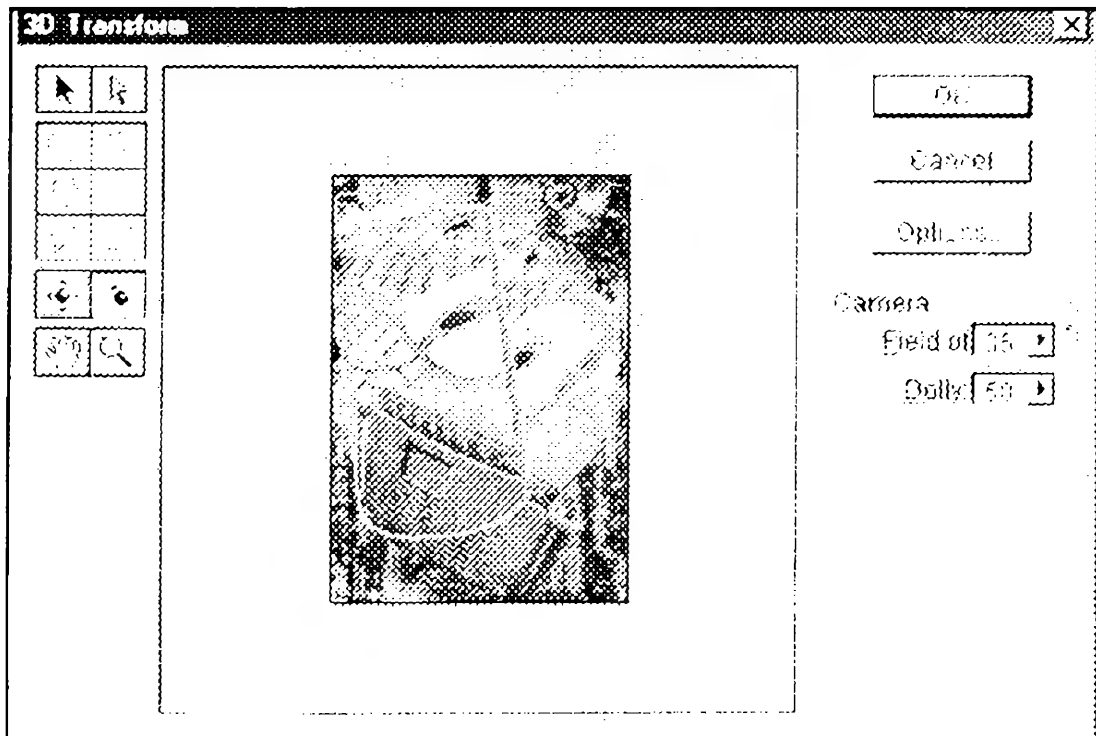
Filter - Pixelate - Crystallize

يظهر الصورة كأنها تتكون من قطع كريستالية الشكل . يمكننا التحكم بحجم قطعة الكريستال . نستخدم إذا أردنا عمل زجاج معشق داخل التصميم ليظهر بشكل طبيعي ..

- فلتر 3D Transform :

Filter - Render - 3D Transform

يحول من الصورة العادية إلى شكل ثلاثى الأبعاد (كرة، مكعب أو إسطوانة) ويمكنك الآن التحرك والدوران كأننا فى مستوى ثلاثى الأبعاد . ويمكن رسم صور جديدة باستخدامه فقط دون الاحتياج لأدوات الرسم الخاصة بالبرنامج.



- فلتر Clouds :

Filter - Render - Clouds

يظهر الصورة كأنها عبارة عن غيوم ملونة بألوان المقدمة والخلفية فقط . لاحظ الفلتر لا يظهر له مربع حوارى أى أن ليس له إعدادات خاصة به ويتم تنفيذه بمجرد الضغط على الفلتر من القائمة . ولكي نحصل على التأثير المطلوب وزيادة الغيوم لتظهر كأنها سحب طبيعية يتم تكرار تطبيق الفلتر على الصورة ..

- فلتر Lens Flare :

Filter - Render - Lens Flare

يضيف للصورة تأثير توهج ناتج عن عدسة الكاميرا ، يمكننا من خلاله التحكم بموقع التوهج فى الصورة بنقر الماوس على المنطقة المراد عمل التوهج بها وذلك داخل شاشة المعاينة وكذلك تحديد نوع العدسة.

- فلتر Lighting Effects :

Filter - Render - Lighting Effects

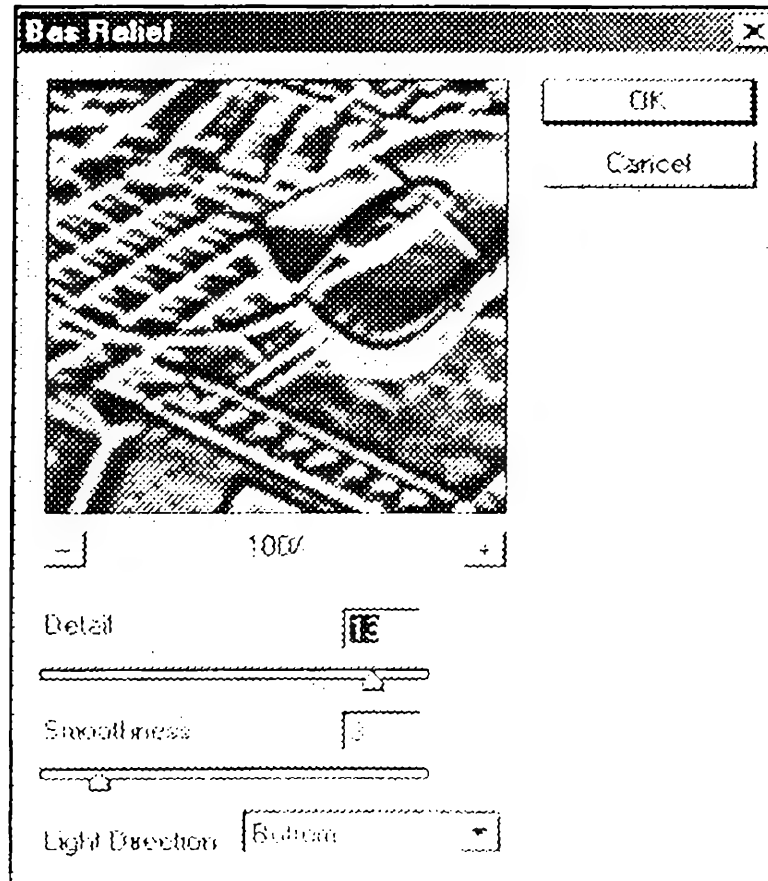
يضيف للصورة تأثير الأضواء المختلفة وتوجد تشكيلة مختلفة من أنماط الأضواء . يمكننا التحكم بموقع مصدر الضوء فى الصورة بسحب مصدر الضوء إلى المنطقة المراد إصدار الضوء منها وذلك داخل شاشة المعاينة ..

يمكننا إضافة مصدر ضوء آخر للصورة وذلك بضغط ALT على مركز الضوء القديم وسحبه إلى مكان آخر ويمكنك اكتشاف العديد من التأثيرات خلال هذا الفلتر للأضواء وتغير ألوانها وكذلك حجمها..

- فلتر Bas Relief :

Filter - Sketch - Bas Relief

يجعل الصورة كأنها منحوتة ، يستخدم لون المقدمة والخلفية ، ويمكن التحكم في تحديد مقدار التفاصيل في الصورة وكذلك تحديد مقدار النعومة وتحديد اتجاه الضوء..



التطبيقات الخاصة بقوائم الفتوشوب

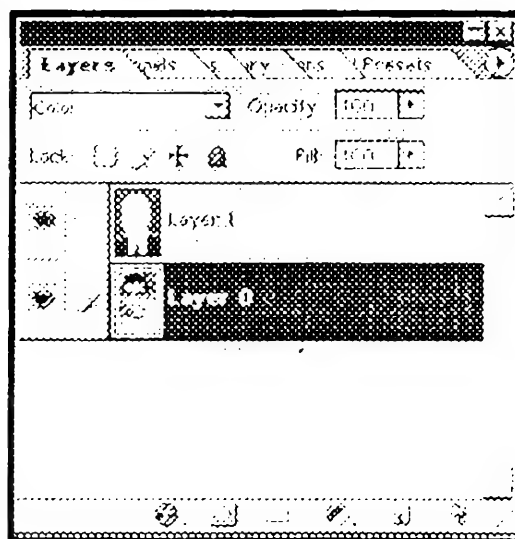
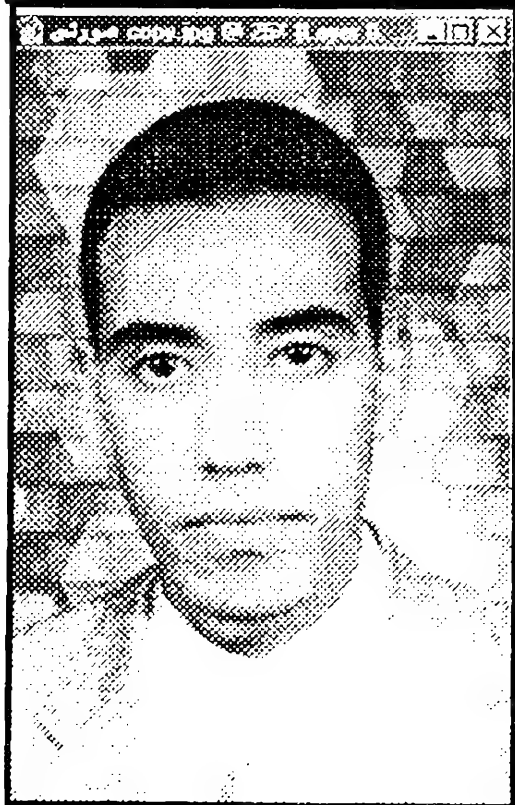
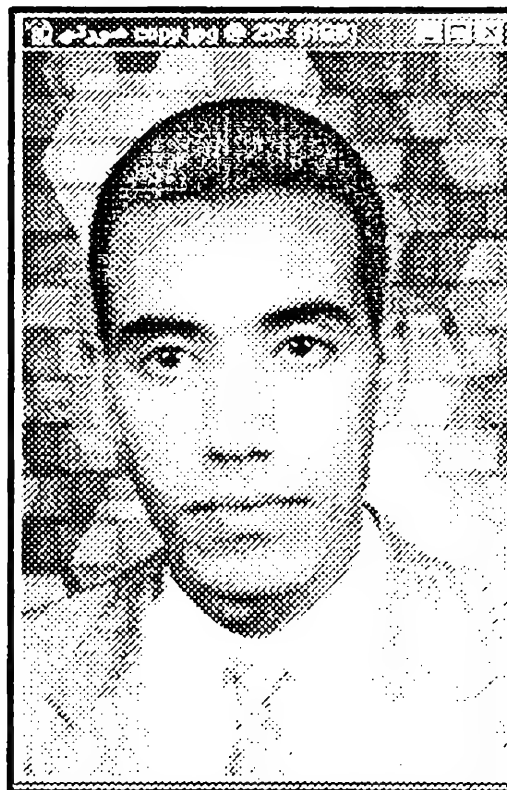
- تحويل الصورة الملونة إلى أبيض وأسود :
افتح صورة ملونة مخزنة على جهازك من قائمة Image قم
بالتالى ..

Image - Mode - Grayscale

وهذه الطريقة تستخدم للتحويل نظام الألوان من نظام لآخر.

- تلوين الصورة :

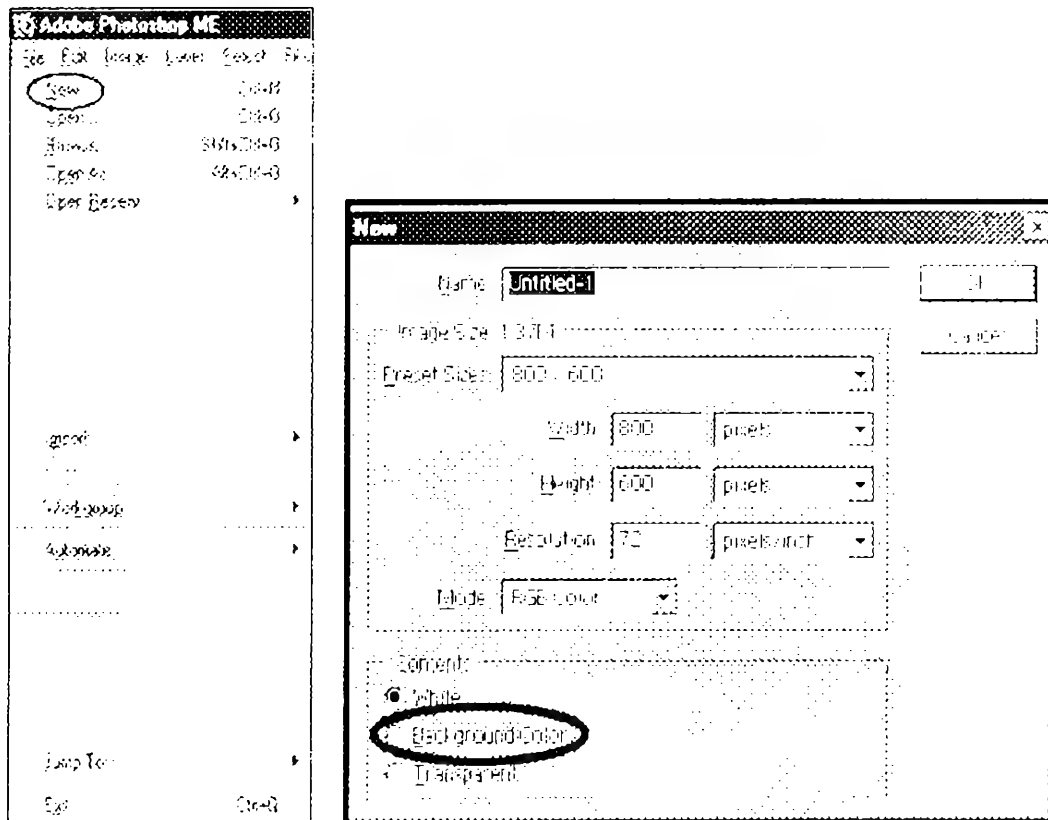
افتح صورة ملونة مخزنة على جهازك . انشأ طبقة جديدة . اختر
لون المقدمة المراد تلوين الصورة به . قم بتلوين الصورة ولاحظ
أنه من اللازم أن تكون الطبقة الجديدة هي الطبقة النشطة خلال
لوحة الطبقات . ثم من لوحة الطبقات من صيغ دمج الطبقات حول
الطبقة الجديدة من صيغة Normal إلى صيغة Color وسوف
تري الشكل النهائي كالتالى ..



طريق عمل نجمة مضيئة كخلفية

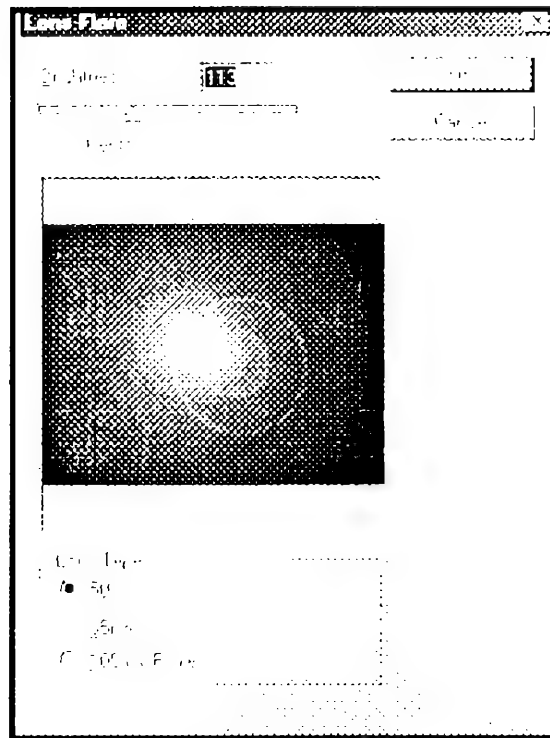
فتح صورة جديدة من خلال **File + New** بمقاسات يتم اختيارها تبعاً لمقاس الصورة المطلوبة.

يتم اختيار الخلفية سوداء وذلك من خلال **Background color**

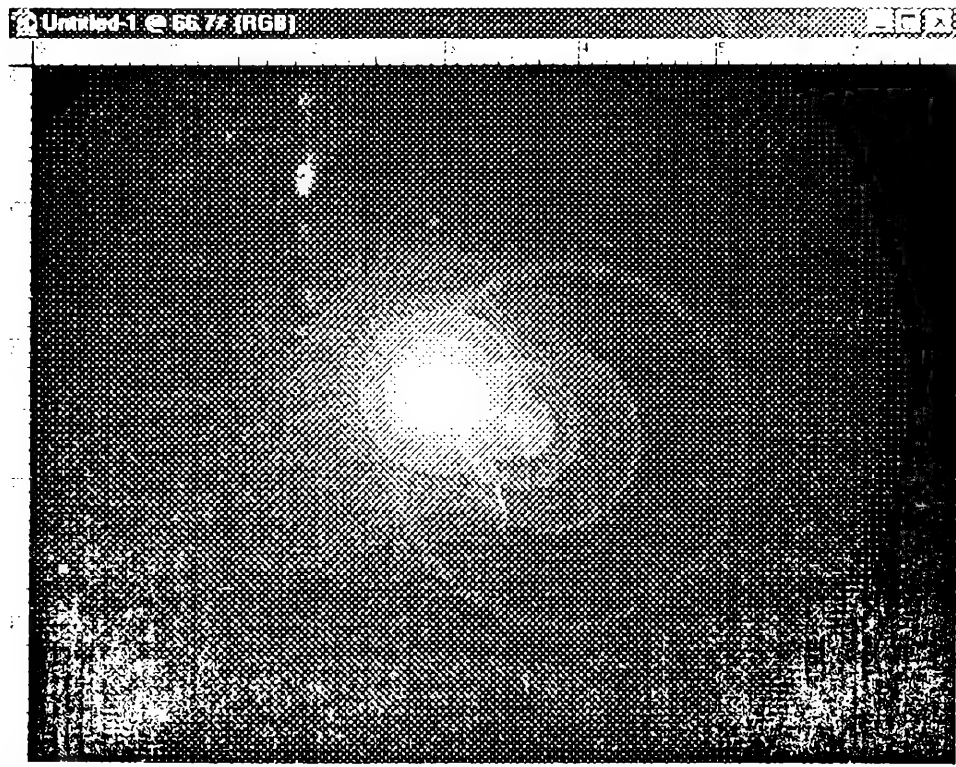


ثم اذهب إلى قائمة ..

Filter - Render - Lens Flare and use these settings

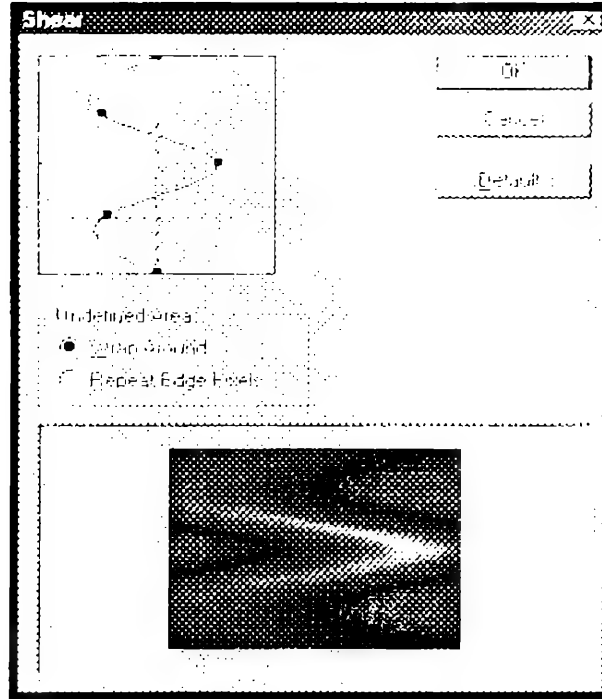


سوف تظهر لك الصورة كالتالي ..

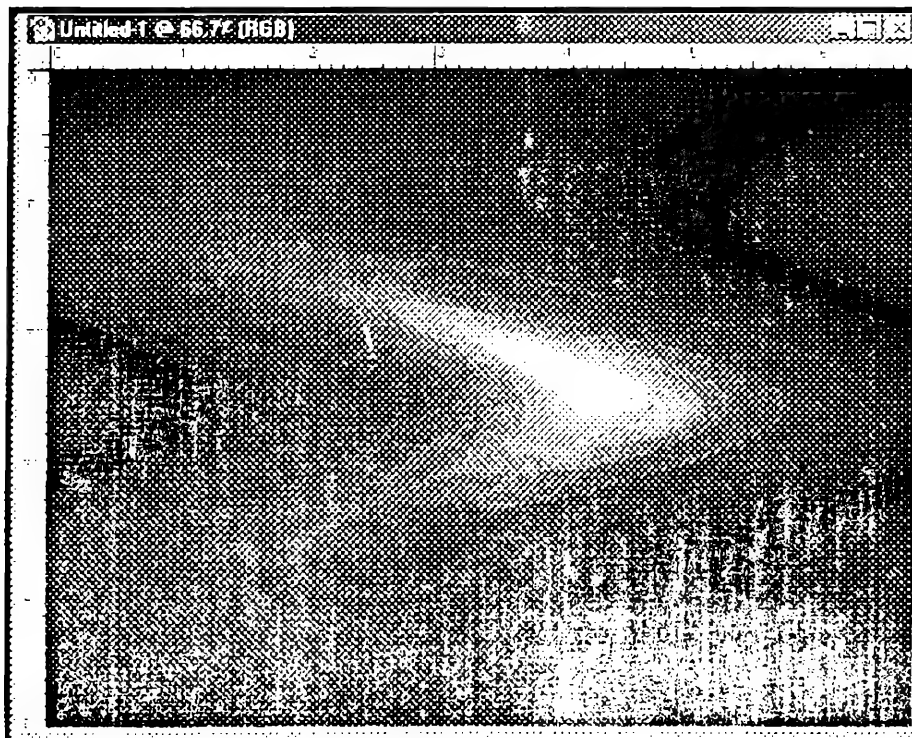


بعد ذلك اذهب إلى قائمة ..

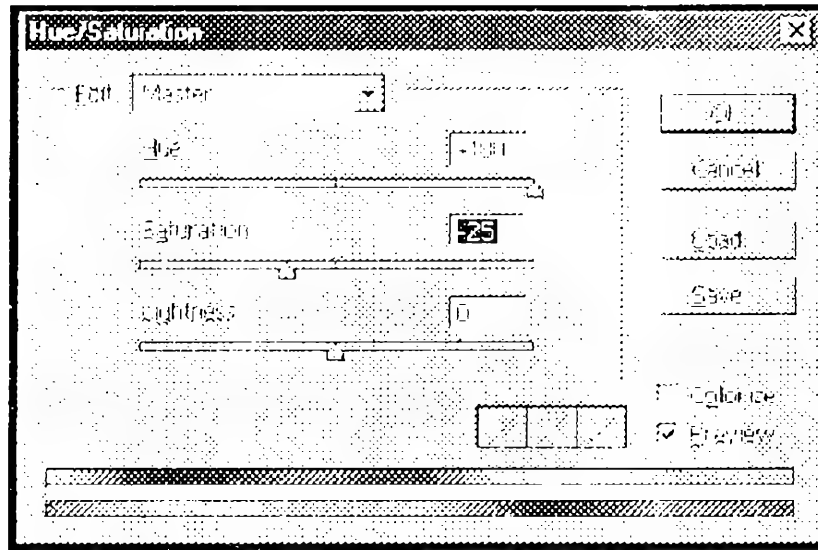
Filter - Distort - Shear and use these settings



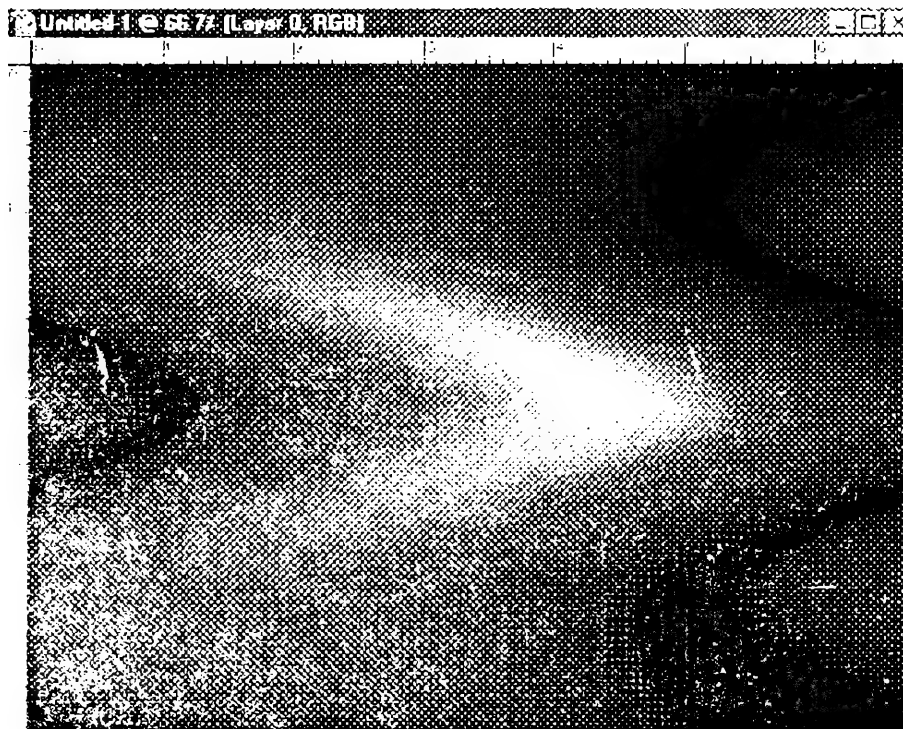
سوف تحصل على الصورة كالشكل التالي بعد تطبيق التأثير ..



ثم اذهب إلى قائمة Image ثم اختار القائمة المنسدلة Adjustment + Hue/Saturation
لوحة المفاتيح بالضغط على **ctrl + U** سوف يظهر لك الشكل التالي ..

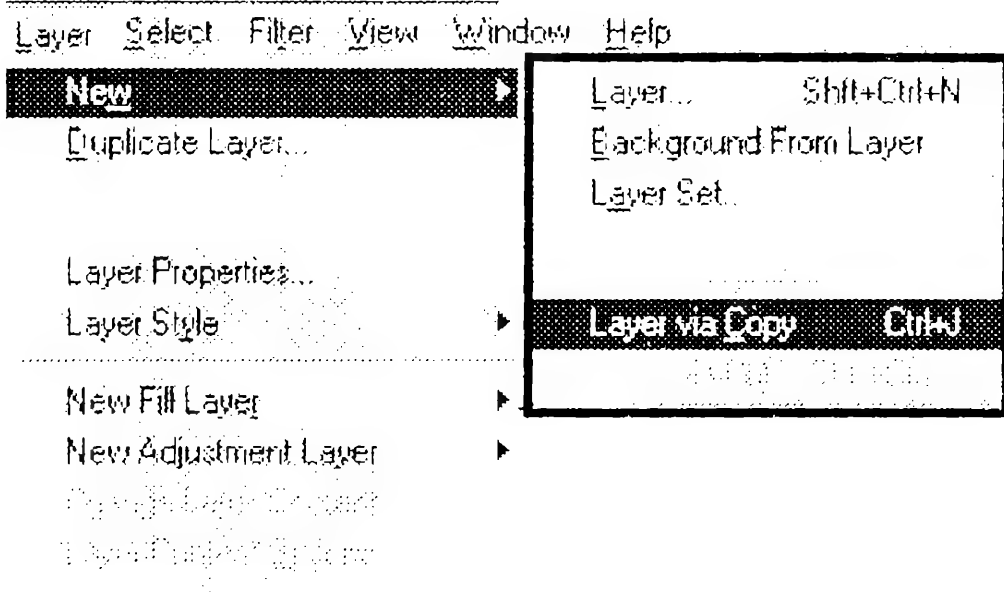


ويتم تطبيق التغيرات التي أجريتها لتظهر الصورة كالتالي ..

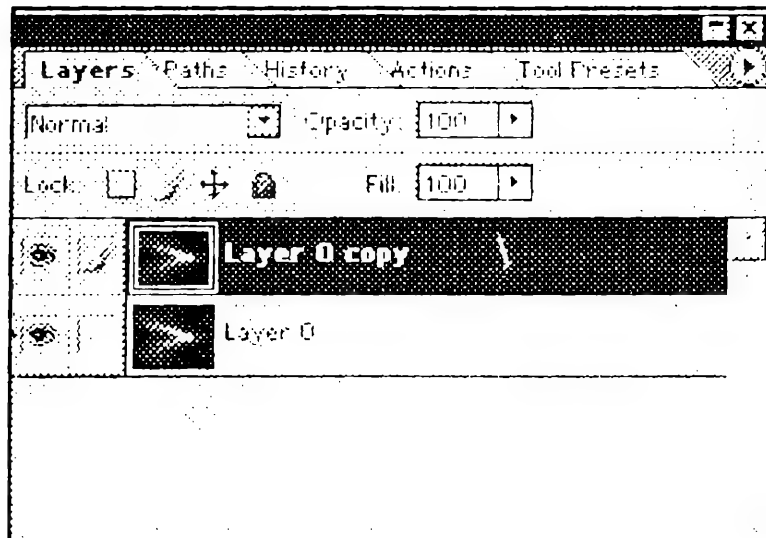


ثم بعد ذلك يتم نسخ Layer من خلال القائمة ..

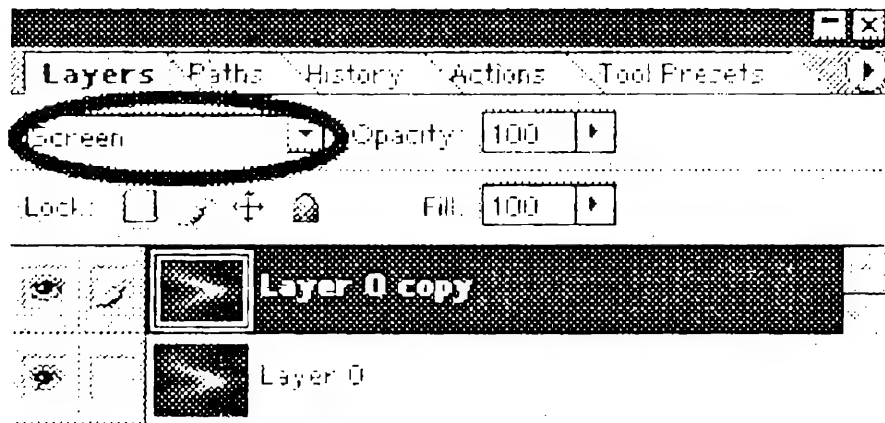
Layer + New + Layer via copy



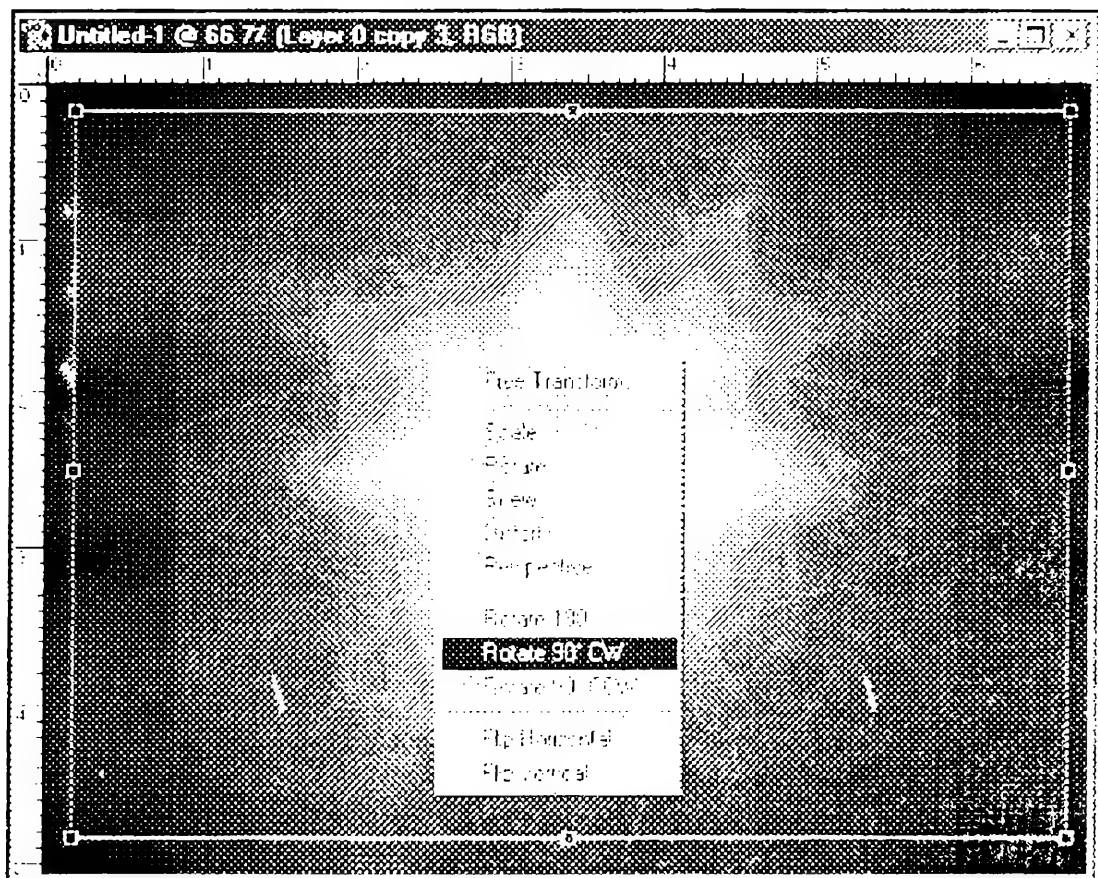
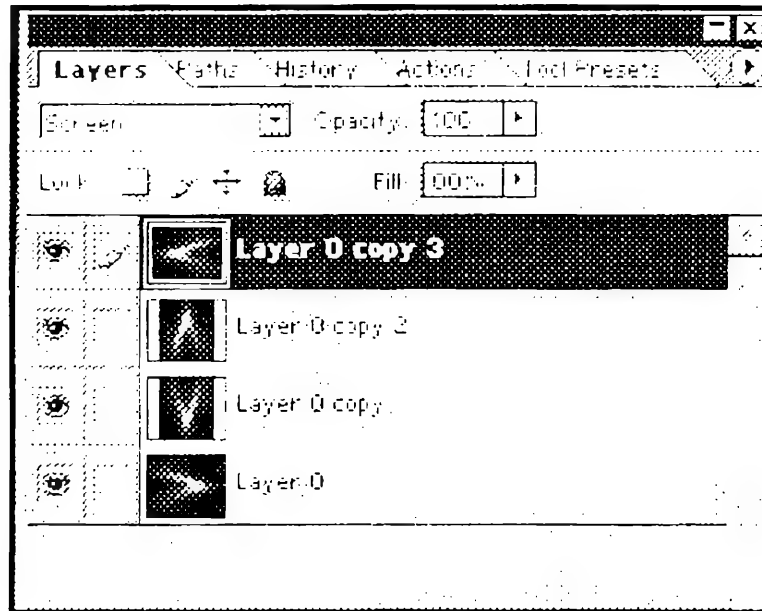
أو يتم التعامل مع لوحة المفاتيح بالضغط على **ctrl + J** سوف يتم نسخ الصورة ويظهر ذلك من خلال نافذة Layer الجانبية..



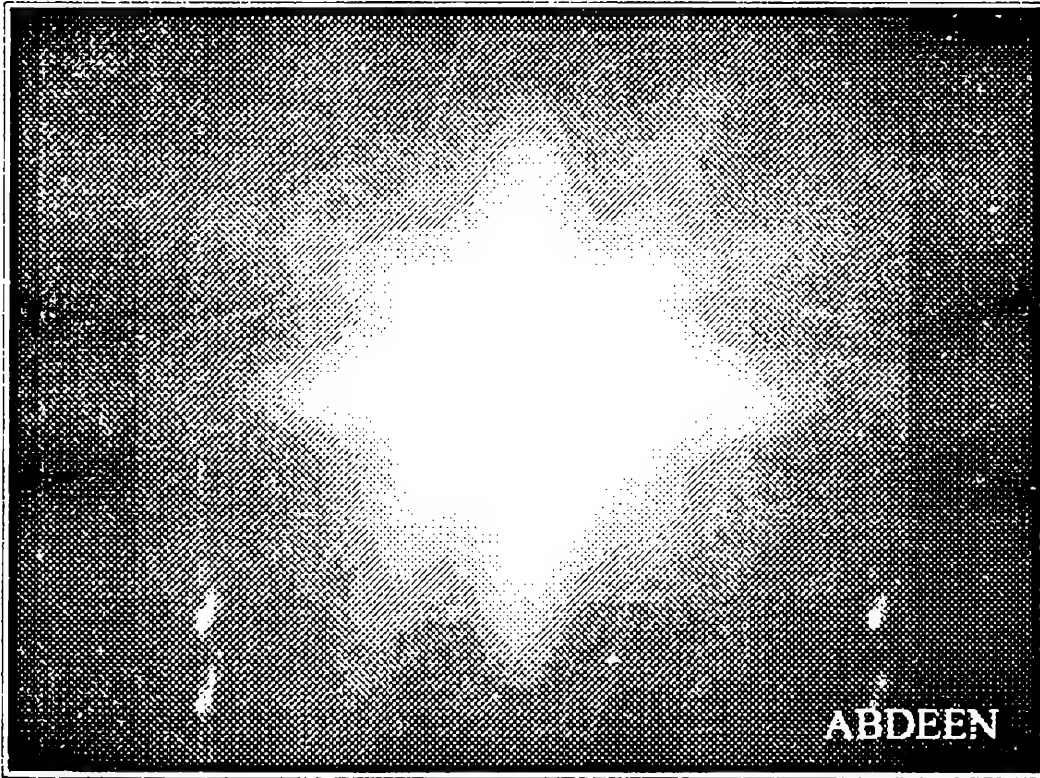
بعد ذلك قم بتغيير Layer من الوضع الافتراضي Normal الى screen وذلك من نافذة Layer الجانبية كما في الشكل التالي..



ثم بعد ذلك قم بنسخ Layer أربع مرات كم تم شرحه سابقا وبعد ذلك يتم بتحديد كل Layer على حدي وعمل Free transform وذلك من قائمة Edit أو من خلال لوحة المفاتيح بالضغط على Ctrl+T ويتم اختيار زوايا مختلفة لكل Layer على حدي لتظهر الصورة كالشكل كالتالي ..

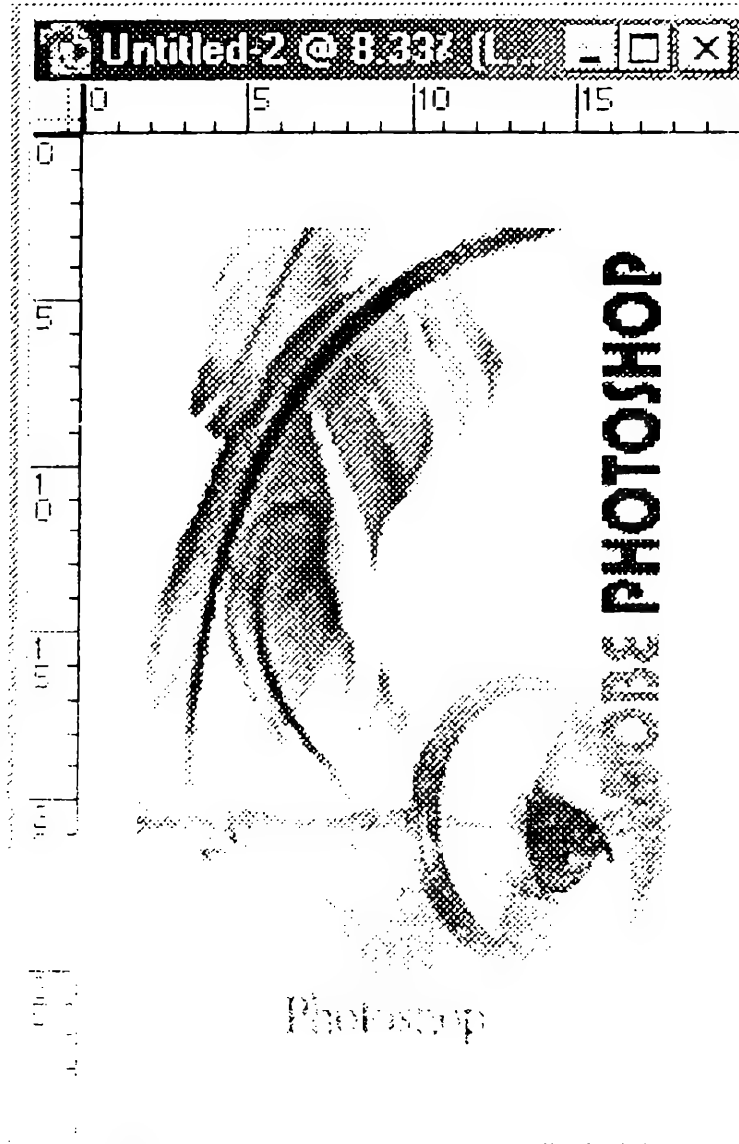


وسوف تحصل فى نهاية التطبيق على نجمة مشعة كما فى الصورة
التالية..

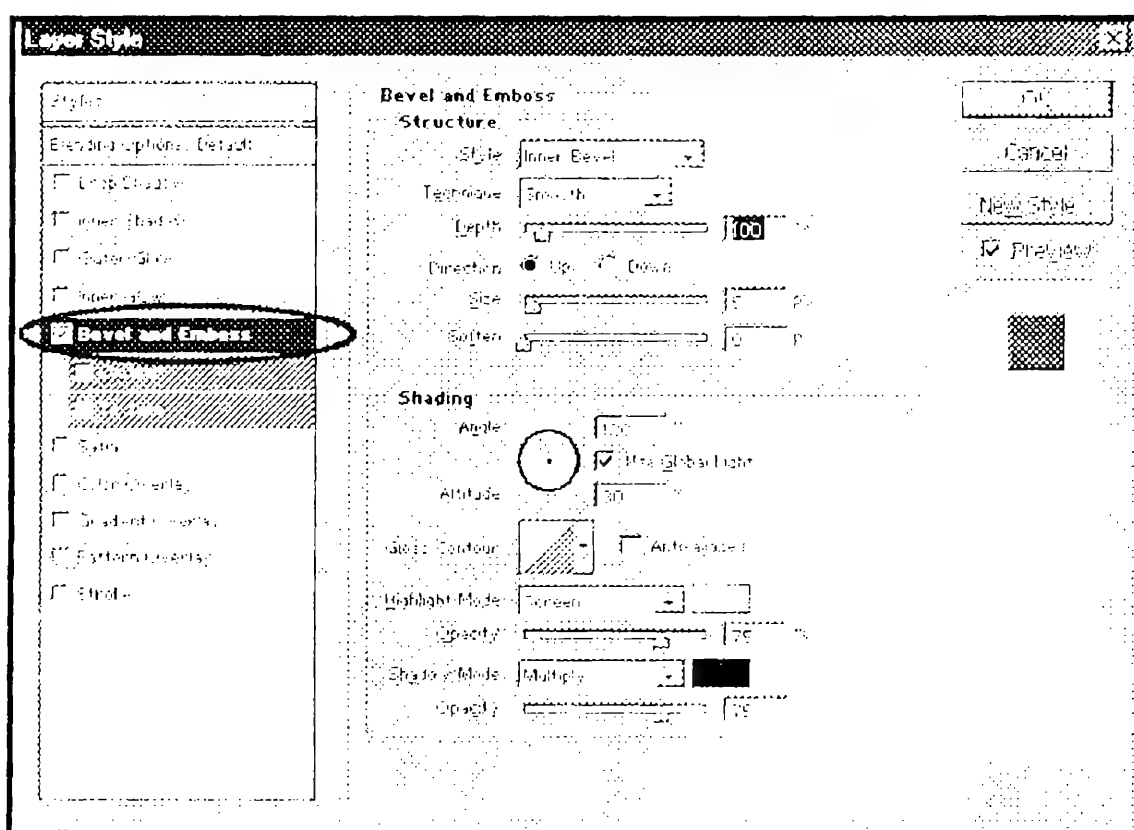


طريقة عمل كتاب مجسم

يتم في بداية الأمر اختيار الصورة التي سوف يتم عليها التطبيق ولتكن خاصة لكتاب المراد تجسيمة ليظهر الشكل المراد تنفيذه . وبعد ذلك يتم فتح صورة جديدة بحجم أكبر من حجم الصورة ويتم نسخ الصورة داخل الصورة الجديدة كالتالي ..

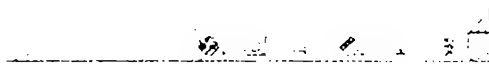
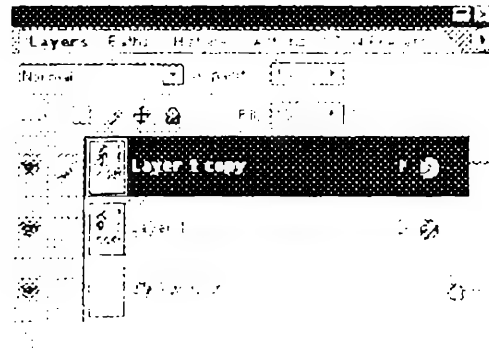


ومن قائمة Layer يتم اختيار Layer style من القائمة المنسدلة وسوف يظهر لنا المربع الحواري التالي ..



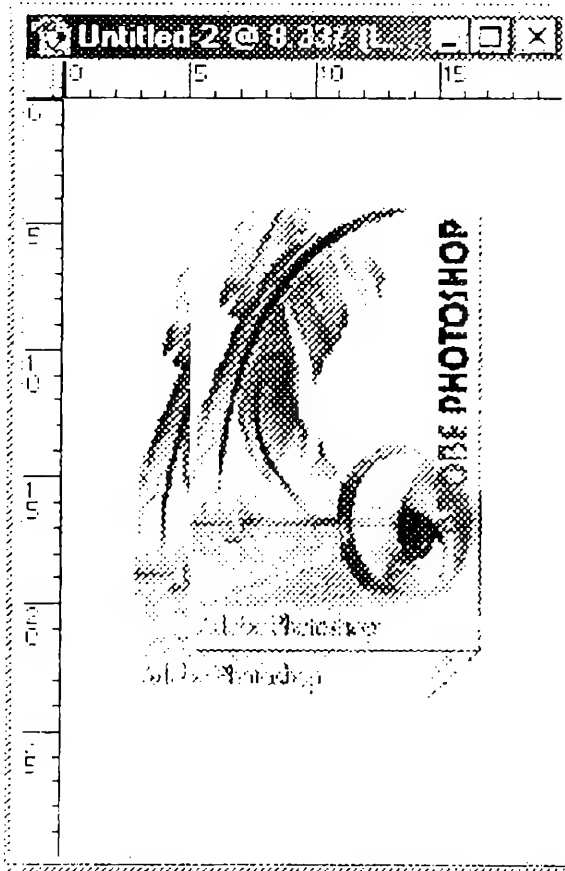
ومن خلال هذا المربع الحواري يتم التحكم فى عملية التجسيم الخاصة بالصورة ويتم ذلك بتغيير المؤشرات الموجودة بالمربع الحواري حتى يتم اختيار التأثير المراد تنفيذه على الصورة .

وبعد ذلك يتم عمل نسخة من الصورة وذلك عن طريق الأمر **Duplicate layer** وذلك من قائمة **Layer** أو من خلال لوحة المفاتيح عن طريق الضغط على مفتاح **Alt** مع السحب بالماوس لتعطي النتيجة التالية ..



ومن قائمة **Edit** يتم اختيار **Free transform** لتصغير الصورة الجديدة لكي يتم عمل كعب الكتاب ثم بعد ذلك من نفس قائمة **Edit** نقوم باختيار **Transform + skew** وذلك عمل زاوية مختلفة للصورة كما في الشكل التالي :

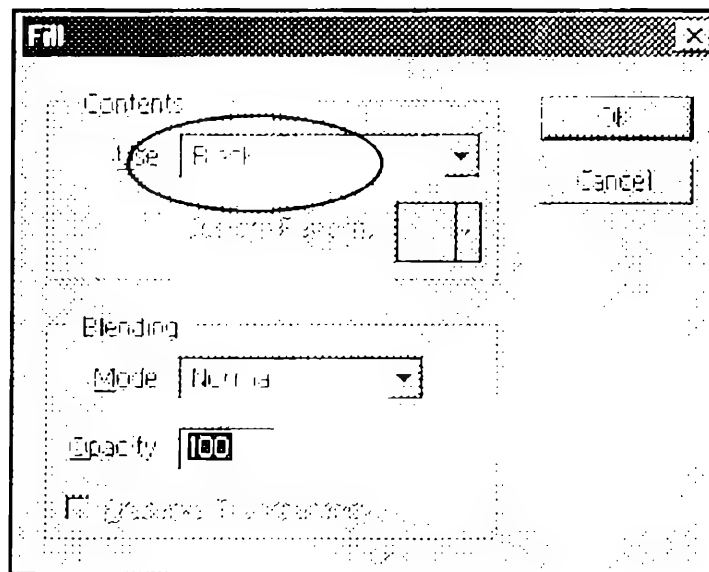
ثم يتم عمل نسخة للمرة الثانية
للصورة الأصلية ويتم تحريكها لأعلى
لتظهر بالشكل التالي ..



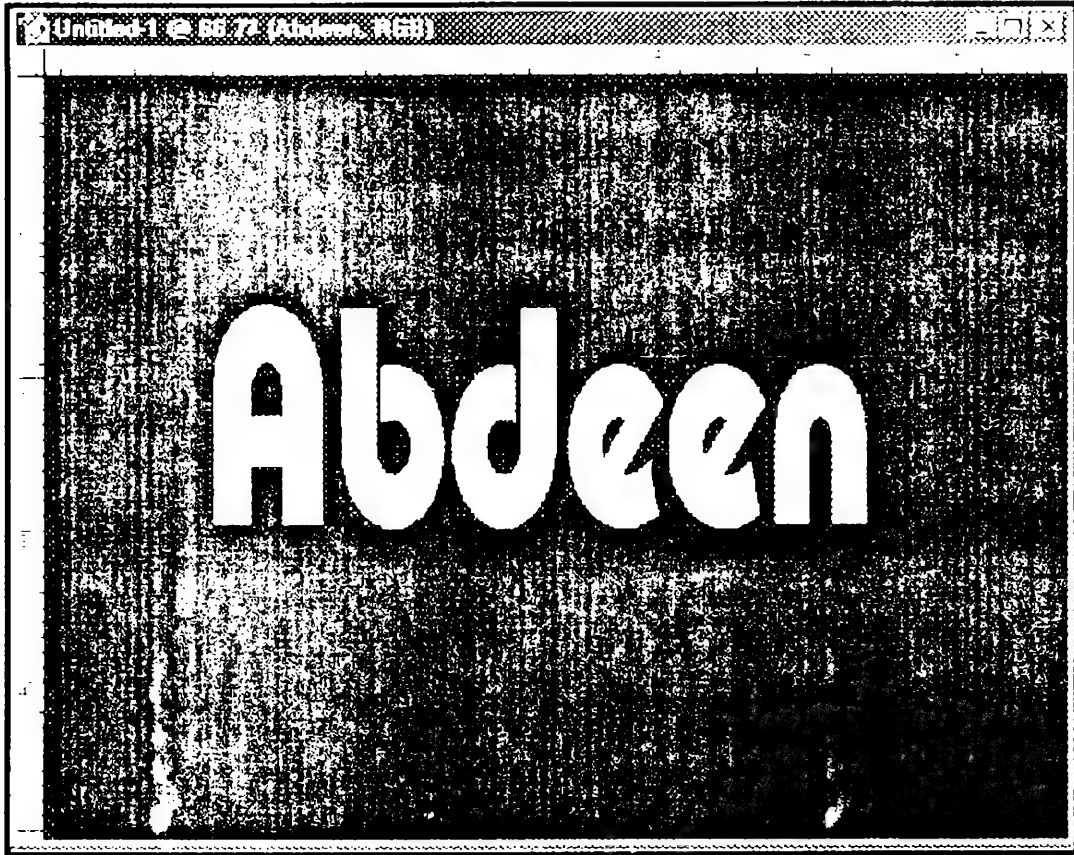
ويتم ذلك العمل مع
مراعاة ترتيب Layer
في اللوحة الجانبية ..

عمل كلمات ذات نوهج

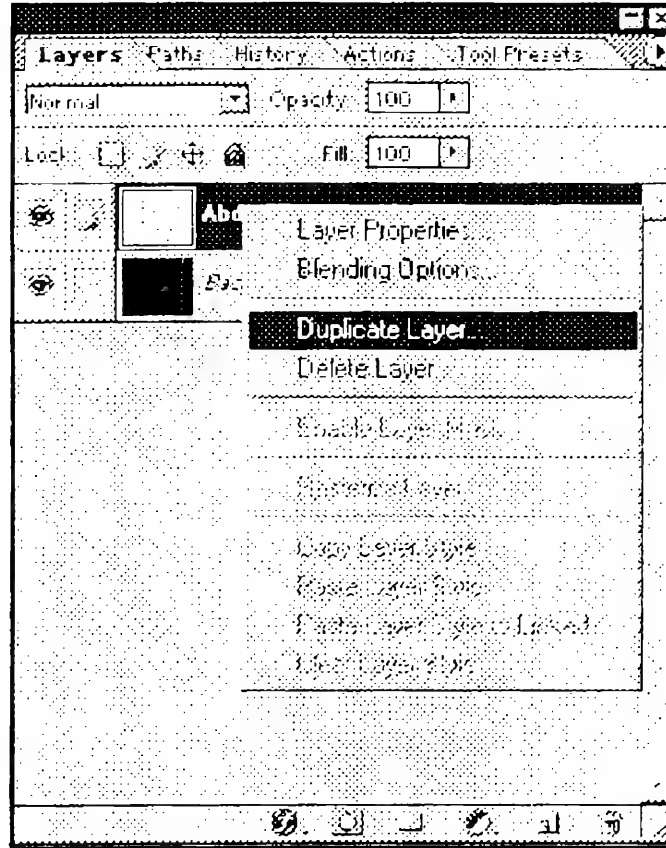
فتح صورة جديدة بمقاس تبعا للمصمم ثم بعد ذلك يتم تعبئة الأرضية باللون الأسود من خلال قائمة **Edit** و**ثم اختيار الأمر Fill** سوف يظهر لنا مربع حوارى نختار منه اللون **Black** كما في الشكل التالي ..



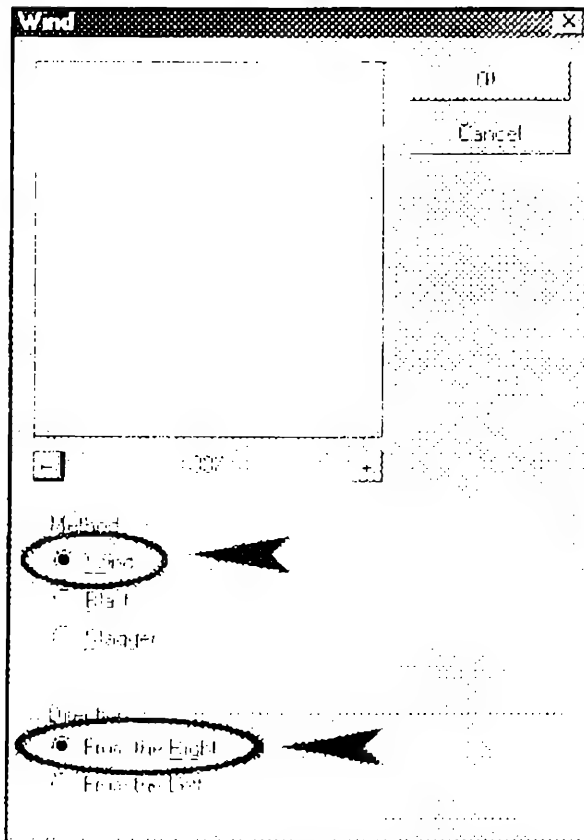
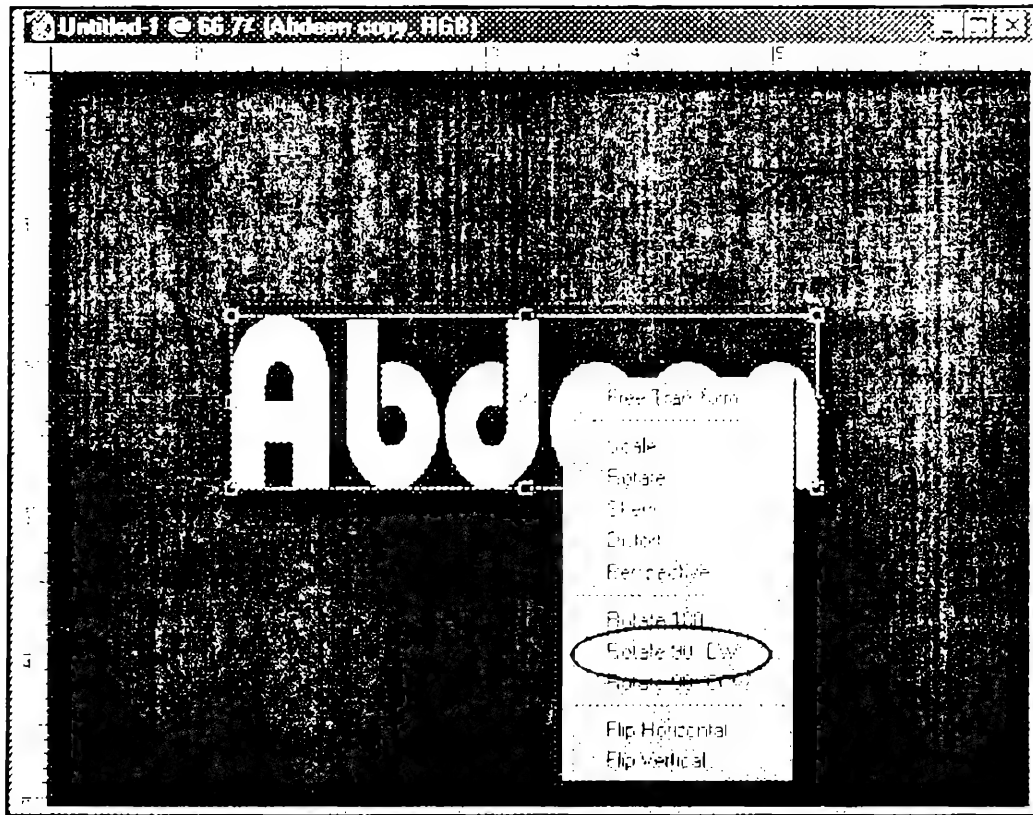
ثم بعد ذلك يتم كتابة الكلمة المراد العمل عليها باللون الأبيض مع ملاحظة أن يكون الخط بحجم كبير حتى يظهر التأثير عليها كما في الشكل التالي ..



وبعد ذلك يتم تحويل Layer الكتابة إلى Layer عادي وذلك من خلال قائمة Layer من الأمر **Rasterize + Type** وعمل نسخة من الكتابة من خلال النقر بالماوس فوق Layer واختيار الأمر **Duplicate Layer** من القائمة المنسدلة كما في الشكل التالي ..

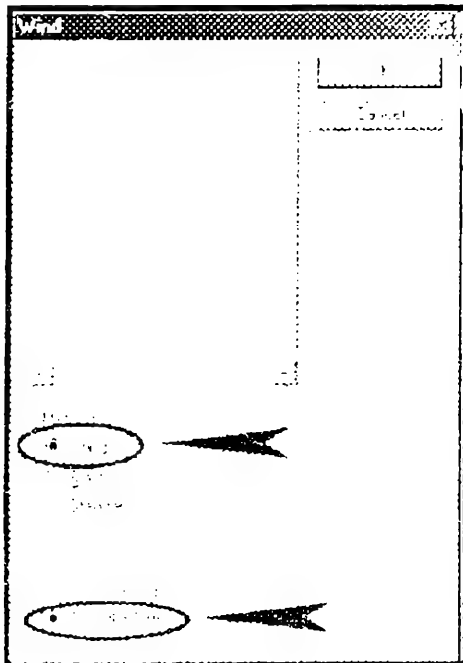
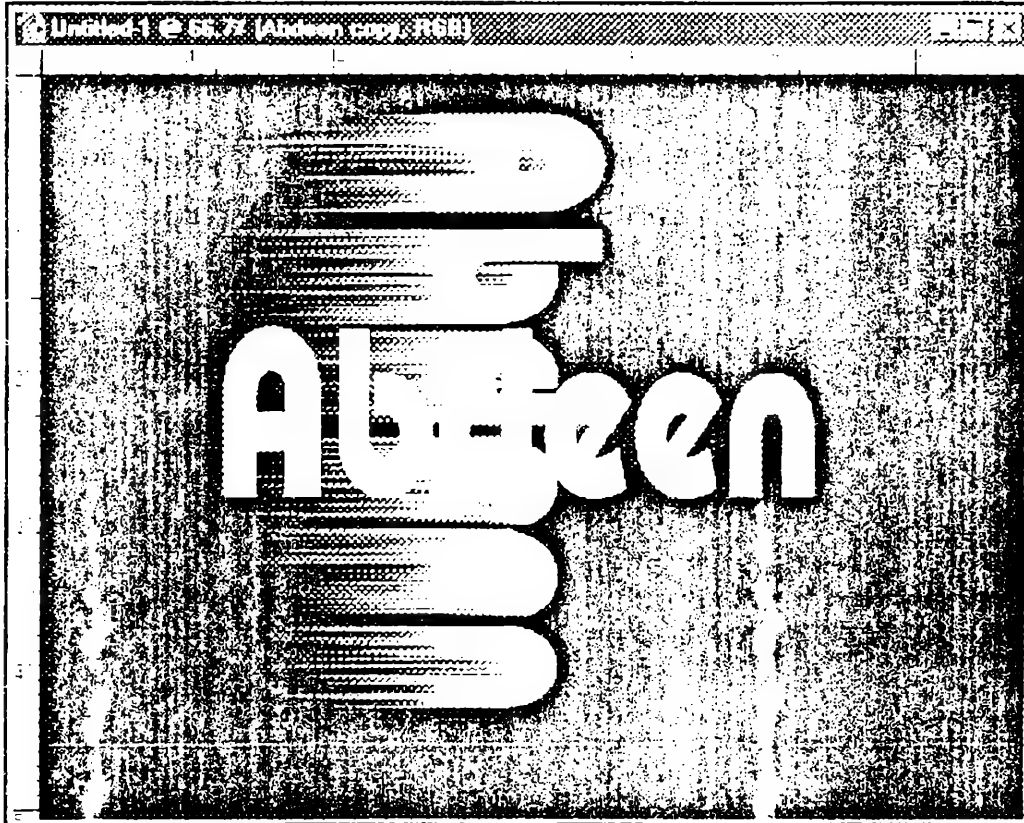


ويتم تحديد **Layer** الكلمة المراد التعامل معها من خلال تحديدها في لوحة **Layer** بعد ذلك يتم اختيار الأمر **Free transform** وذلك من قائمة **Edit** أو من خلال لوحة المفاتيح بالضغط على **Ctrl+T** ويتم اختيار زوايا ٩٠ درجة للكلمة كما بالشكل التالي ..



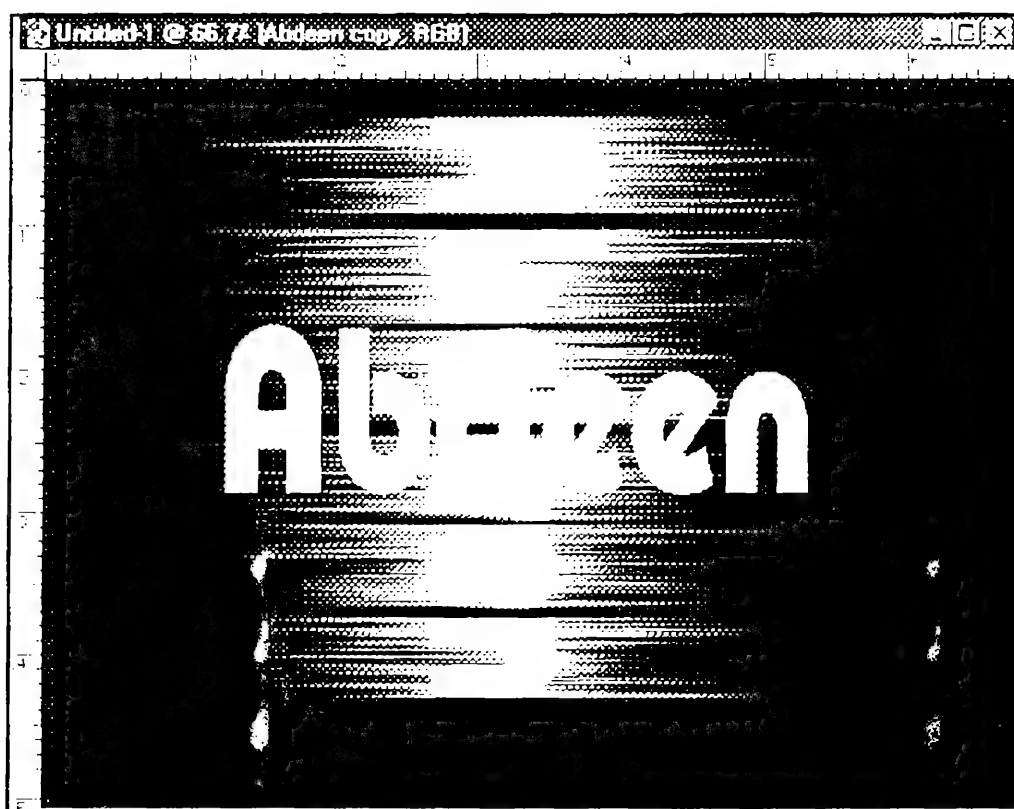
ويتم تغيير زاوية الكلمة
وبعد تنفيذ الأمر نذهب إلى
قائمة **Filter** واختيار الأمر
Stylize+ Wind ويظهر
مربع حوارى ويتم التطبيق
كما هو موضح بالشكل
التالى ..

ثم بعد ذلك طبق نفس التأثير أكثر من مرة وذلك من خلال لوحة المفاتيح بالنقر على **Ctrl+F** لتظهر الصورة كما في الشكل التالي.

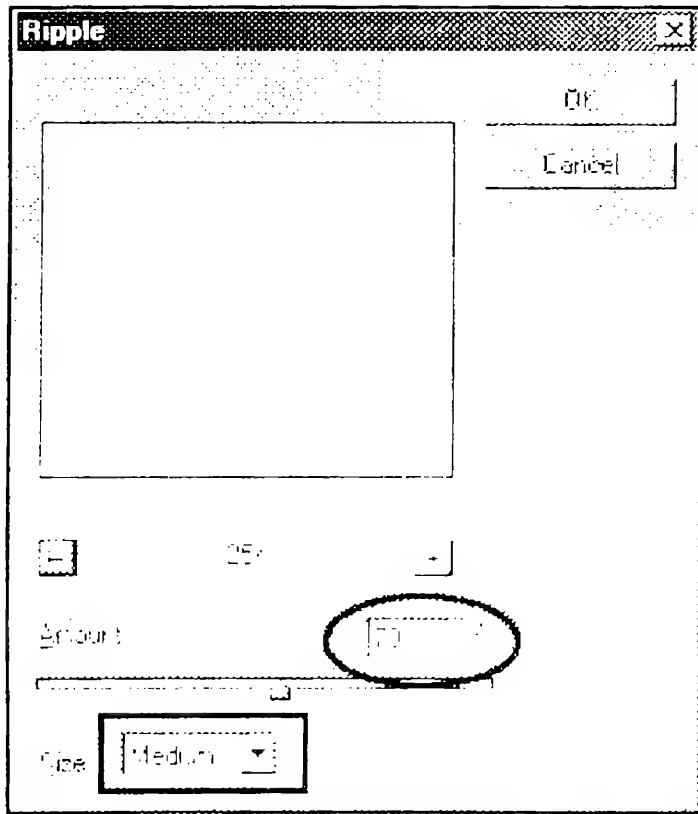
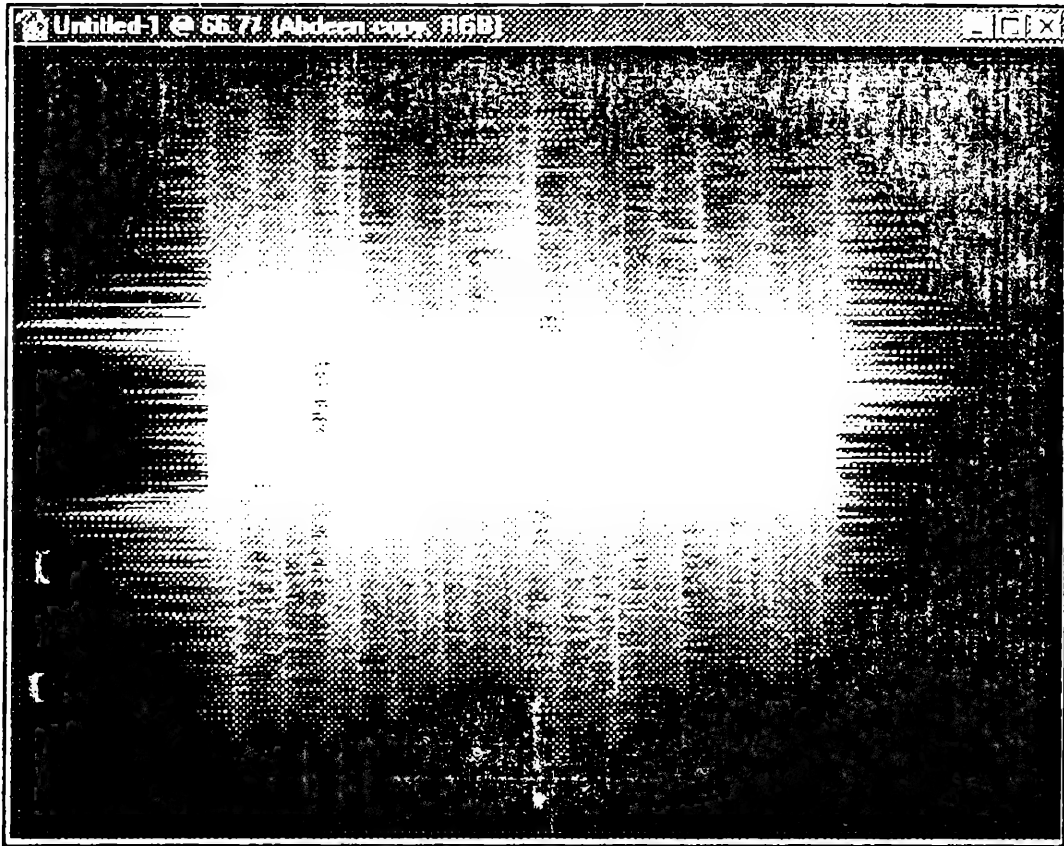


ثم مرة أخرى اذهب إلى قائمة **Filter** وتنفيذ نفس الأمر **Stylize+ Wind** مع مراعاة تنفيذ التطبيقات التي سوف تظهر في المربع الحواري التالي مع مراعاة التغيرات في التطبيق ..

كما بالمرّة السابق يتم تطبيق نفس التأثير أكثر من مرة وذلك من خلال لوحة المفاتيح بالنقر على **Ctrl+F** لتظهر الصورة كما في الشكل التالي .

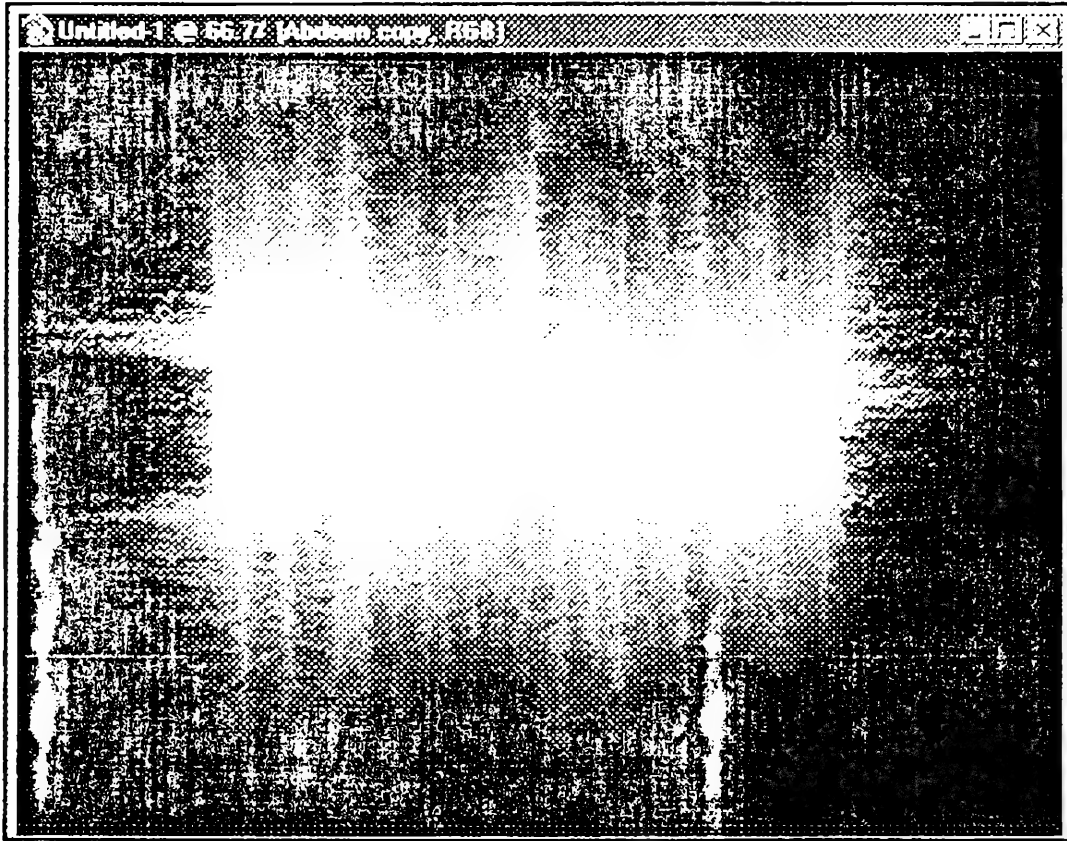


بعد ذلك يتم اختيار الأمر **Free transform** وذلك من قائمة **Edit** أو من خلال لوحة المفاتيح بالضغط على **Ctrl+T** ويتم إرجاع الكلمة إلى وضعها الطبيعي وتنفيذ الخطوات السابقة من قائمة **Filter** مرة ثانية ليظهر الشكل النهائي للكلمة كما هو موضح بالشكل التالي ..



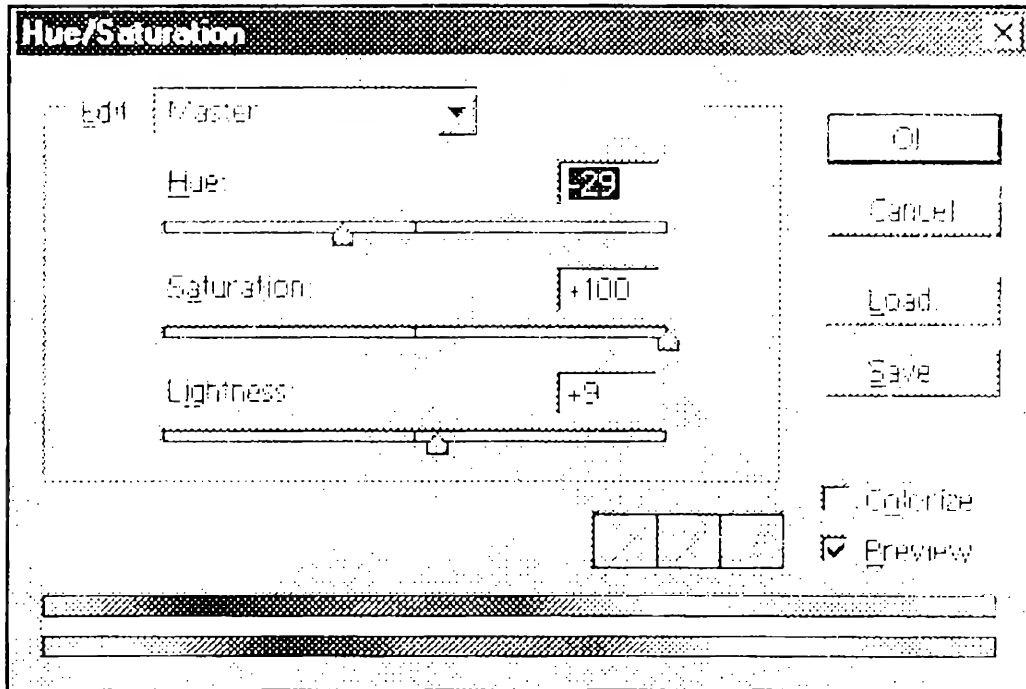
ويظهر التأثير كما هو
موضح بالصورة ثم
بعد ذلك نذهب إلى
قائمة **Filter** ونختار
منها الأمر **Distort**
Ripple + ويتم
تطبيق التأثير كما هو
موضح بالصورة
التالية ..

كما بالمرّة السابق يتم تطبيق نفس التأثير أكثر من مرّة وذلك من خلال لوحة المفاتيح بالنقر على **Ctrl+F** لتظهر الصورة كما في الشكل التالي .

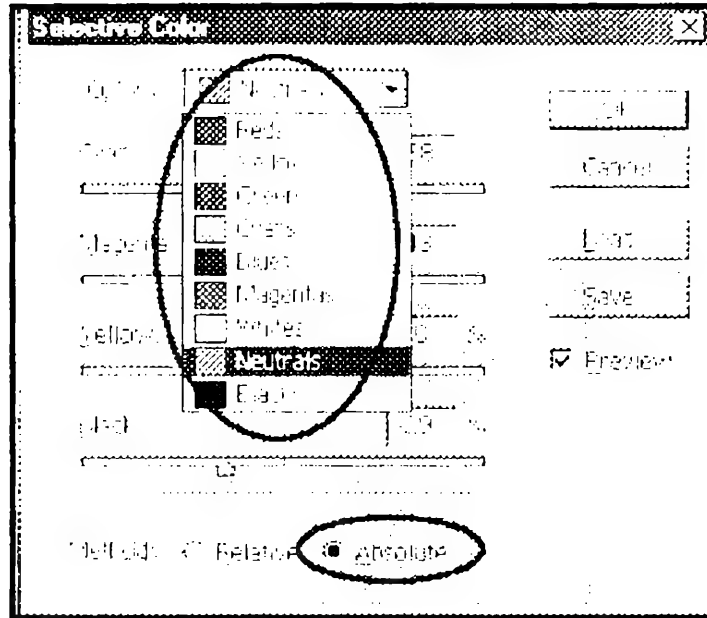


وبعد سوف نحاول تغيير الألوان لهذه الصورة الناتجة من هذه التأثيرات المختلفة وذلك من خلال قائمة **Image** ثم نختار من القائمة المنسدلة **Adjustment + Hue/Saturation ..**

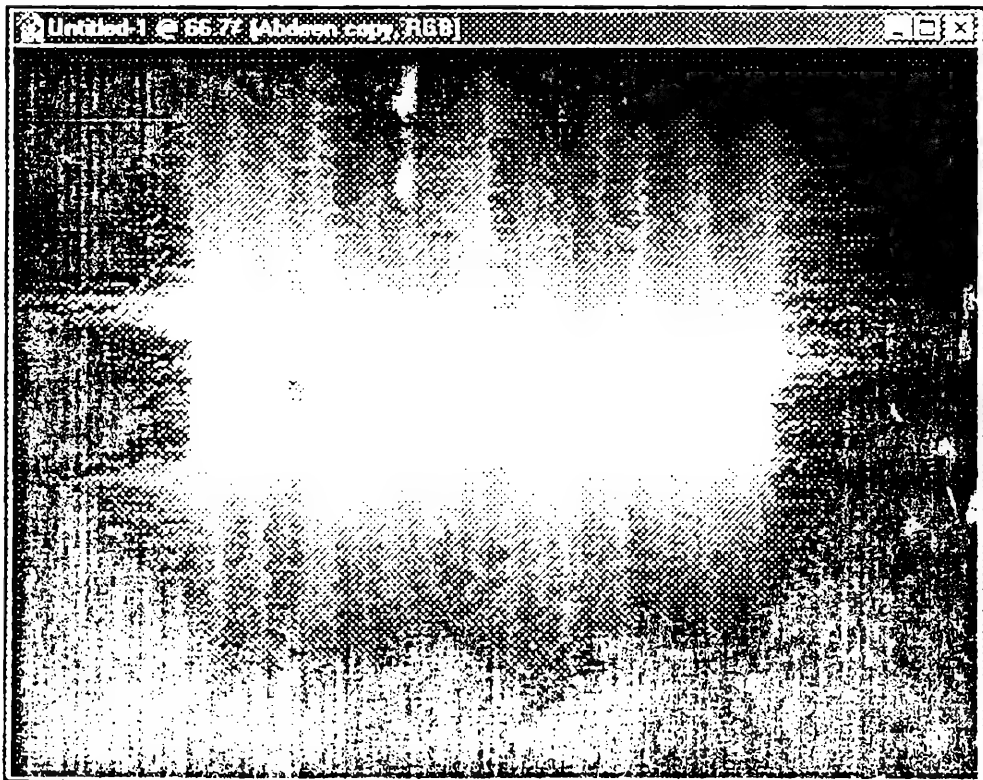
أو يتم التعامل مع لوحة المفاتيح بالضغط على **ctrl + U** سوف تظهر لك هذه النافذة قم بوضع المقاسات كما موضح بالشكل أو عليك اختيار ألوان خاصة بك ..



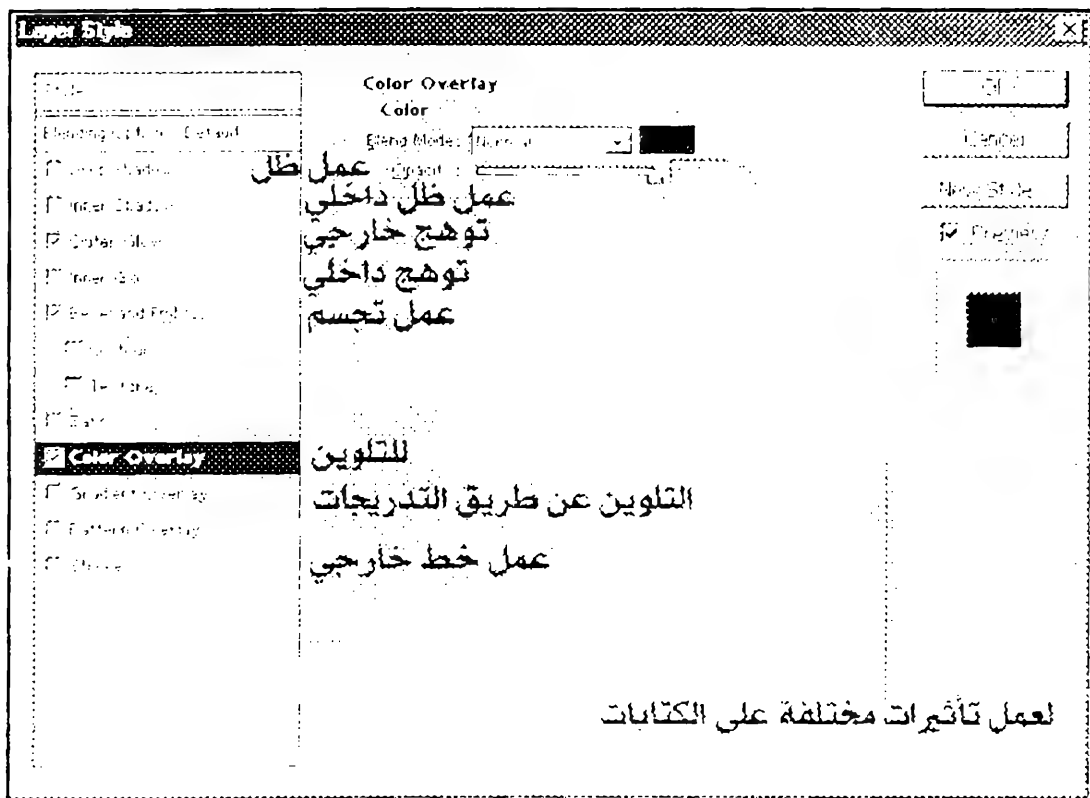
ويمكنك إضافة ألوان أخرى على هذا العمل من خلال نفس القائمة وذلك عن طريق اختيار الأمر **Adjustment + Selective color** سوف تظهر لك نافذة جديدة تعطي إمكانيات أعلى لتغيير الألوان بالصور ومن خلالها يتم تعديل الألوان حسب اللون المراد تغييره كما في الشكل التالي ..



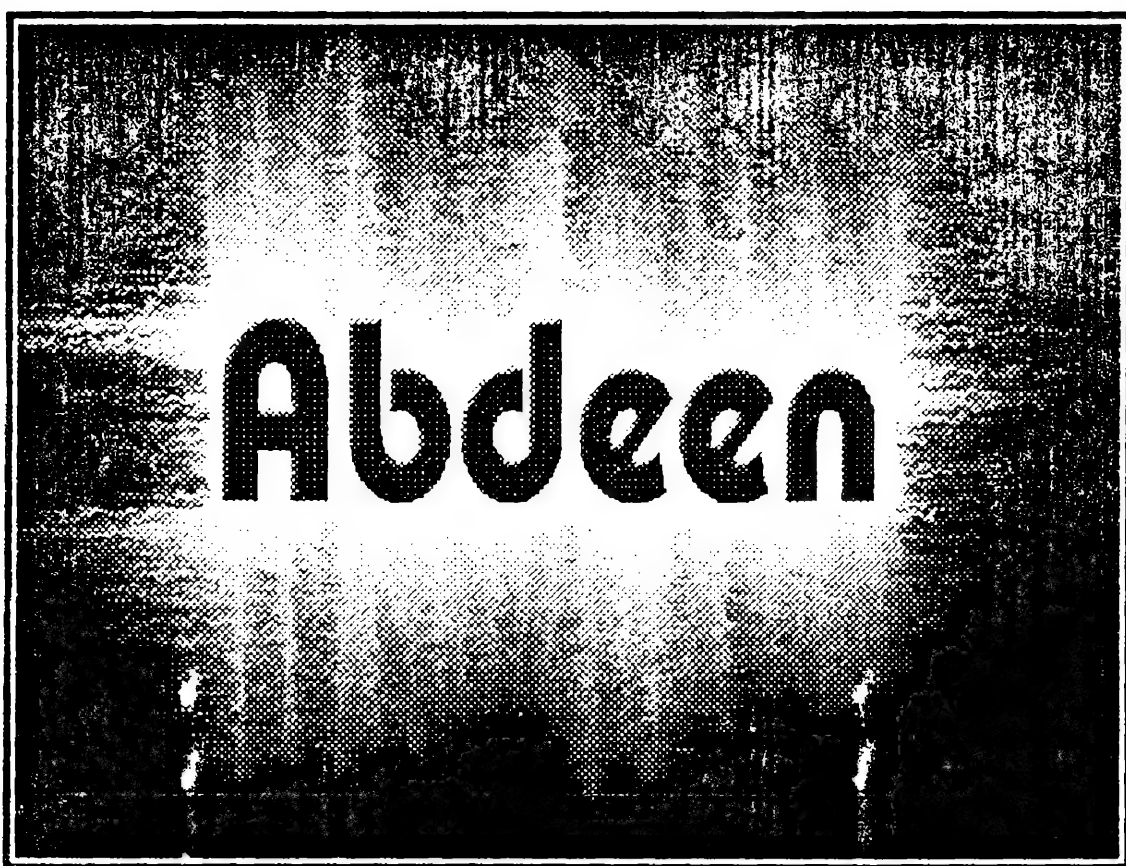
وفي نهاية هذه التطبيقات على الصورة سوف تظهر لنا كما في الشكل التالي ..



ثم بعد ذلك يتم ترتيب Layer بحيث يتم وضع الصورة الثاني أعلى الصورة التي تم عمل التأثيرات عليها وتلوينها تبعا للتصميم وعمل تأثيرات خاصة بها وذلك من خلال قائمة Layer وذلك باختيار الأمر Layer style من القائمة المنسدلة وسوف يظهر لنا المربع الحواري التالي مع بعض الشروح لما يحتويه من تأثيرات ..



وفي نهاية الأمر سوف يظهر لنا العمل على النحو التالي ..



مع ملاحظة إمكانية تغيير لون الخلفية وكذلك لون الكلمة وأيضا التأثيرات الخلفية للكلمة.

لترى الصورة في حجمها الطبيعي أضغط مرتين بالفارة على العدسة
المكبرة Zoom Tool في لوحة الأدوات.

لترى الصورة بالكامل على حجم الإطار أضغط

Ctrl+ 0

لتكبير منظور الصورة تدريجيا أضغط على..

Ctrl +

ولتصغيرها بالمثل تدريجيا أضغط

Ctrl –

لعمل تحديد نص أو طبقة قم بالضغط على الطبقة من لوحة الطبقات
واضغط على Ctrl ..

إذا أردت تحديد طبقة وبسرعة فأضغط على Ctrl ثم أضغط على
الطبقة بالماوس..

تستطيع الوصول إلى أداة التحريك بواسطة الضغط على زر
CTRL في أي أداة وعندما تترك الزر ترجع إلى آخر أداة كنت
تستخدمها ..

تستطيع استخدام أداة التحريك بالضغط على مفتاح V ..

مفاتيح الاختصار Hot Key

Ctrl+N	فتح ملف جديد
Ctrl+O	فتح ملف
Ctrl+Alt+O	فتح باسم
Ctrl+w	إغلاق ملف
Ctrl+S	حفظ ملف
Ctrl+Shift+s	حفظ ملف باسم
Ctrl+Alt+S	حفظ نسخة من ملف
Ctrl+Shift+P	إعداد الصفحة
Ctrl+P	طباعة
Ctrl+Z	إلغاء آخر عملية
Ctrl+X	قص
Ctrl+c	نسخ
Ctrl+Shift+C	نسخ مجمع
Ctrl+V	لصق
Ctrl+Shift+V	لصق في الداخل
Ctrl+T	يظهر لك نقاط (للتكبير أو التصغير)

Ctrl+U

قائمة تغيير الألوان

Ctrl+B

قائمة تغيير الألوان ولكن بدقة تغيير كل لون على حدة.

Ctrl+M

وضوح الصور والتحكم فيها

Ctrl+L

درجات نصوع الصورة

Ctrl+Y

ألوان CYMK

Ctrl+E

لدمج طبقة لأسفل

Ctrl+Shift+E

لدمج طبقة لأعلى

F7

قائمة الطبقات

F5

قائمة الريش

Ctrl+r

المسطرة

Ctrl++

تكبير تدريجيا

Ctrl+-

تصغير تدريجيا

Ctrl+0

مناسب للشاشة

Ctrl+Alt+O

النقاط الحالية

Ctrl+H

إظهار وإخفاء الحدود

Ctrl+Shift+H

إظهار وإخفاء التخطيطات

Ctrl+;

إظهار وإخفاء الدلائل

Ctrl+Shift+:	جذب إلى الدلائل
Ctrl+	إظهار وإخفاء الشبكة
Ctrl+Shift+	إحياء الشبكة
Ctrl+L	المستويات
Ctrl+Shift+L	المستويات التلقائية
Ctrl+M	خطوط بيانية
Ctrl+B	ميزان الألوان
Ctrl+U	الصبغة والإشباع اللوني
Ctrl+ Shift +I	عكس التحديد
Ctrl+Shift+A	تحديد الكل
Ctrl+D	إلغاء التحديد
Ctrl+Shift+D	استعادة التحديد



فهرس الكتاب

المقدمة	٥
برامج الجرافيك	٧
تشغيل البرنامج	١١
الأدوات Tools	١٢
الألواح Panels	٢٢
بداية العمل الفني (التصميم)	٢٦
فتح ملف محفوظ	٢٩
حفظ ملف Save	٣٠
لوحة الألوان Color Picker	٣٤
طريقة التعامل مع أدوات الفوتوشوب	٣٧
قائمة Select	٤٥
التلوين Painting	٤٨
التدرج اللوني Gradient	٤٨
الفرشاة Brush	٥٠
القلم Pencil	٥١
فرشاة التراجع History Brush	٥٢
الممحاة Eraser	٥٢
الضباب أو التنعيم Blur	٥٣

٥٤	تفتيح الألوان Dodge
٥٦	معالجة الصور Healing
٥٧	ترقيع الصور Patch
٥٨	الطابع المتجانس Clone Stamp
٥٩	طابع النقش Pattern Stamp
٦٠	تعريف نقش Define Pattern
٦٤	الطبقات أو الشفاف Layers
٦٧	تطبيق مبسط لعمل الطبقات
٧٣	دمج الطبقات Merge Linked
٧٦	إضافة تأثيرات مختلفة على الطبقة
٨٠	الكتابة والرسم في الفوتوشوب
٨٧	العمليات Actions
٨٩	الفلاتر الفنية Artistic
٩٧	التطبيقات الخاصة بقوائم الفوتوشوب
١٢٣	اختصارات برنامج فوتوشوب
٢٧	فهرس الكتاب

تم بحمد الله

منتدى سور الأزبكية

WWW.BOOKS4ALL.NET

<https://www.facebook.com/books4all.net>